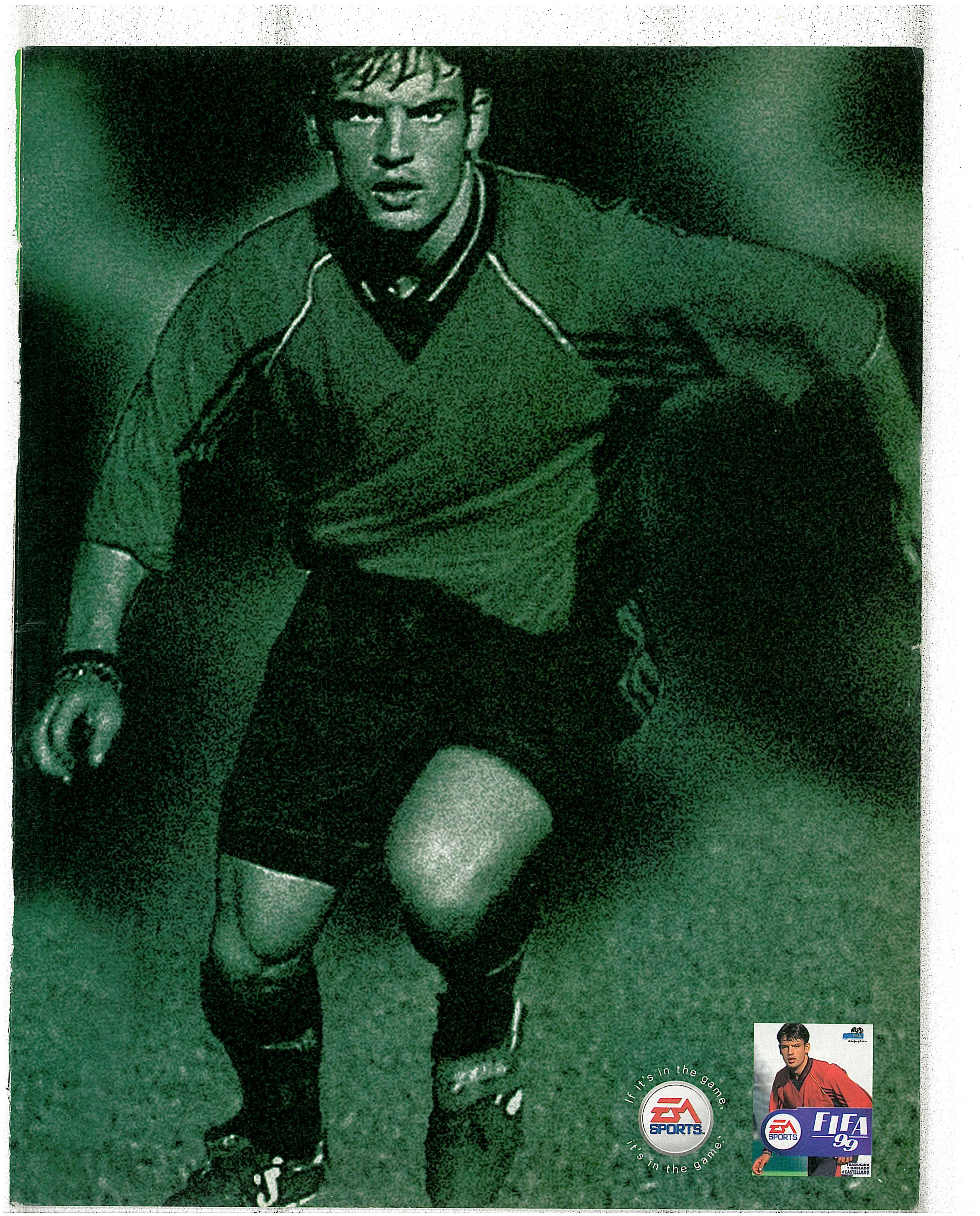


ASI SERA ASTERIX EN PLAYSTATION
SUPERJUEGOS
Nº 80. DICIEMBRE 1998. 450 PTAS.
LO IMPORTANTE ES GANAR
REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS
V-RALLY'99
RIVAL SCHOOLS
CRASH BANDICOOT 3
CENTRE COURT TENNIS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
METAL GEAR SOLID
¡¡ALTA TENSION!!
EL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION SALDRA EN EL 99 EN CASTELLANO
CONCURSOS
STARSHOT
GAME BOY COLOR
ABE'S EXODDUS
NOVEDADES MADE IN JAPAN
KING OF FIGHTERS 98 • MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER • CAPCOM GENERATION 3
8 420565 037006 00080


If it's in the game,
it's in the game.™
EA SPORTS™
EA SPORTS
FIFA 99
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

En portada

METAL GEAR SOLID vuelve a protagonizar nuestra portada. La magistral producción para *PLAYSTATION* de este juego continúa siendo una de las más perseguidas por nuestros lectores, aunque todavía haya que esperar pacientemente para su lanzamiento en **España**, que promete novedades respecto a las versiones japonesa y americana. No sólo en lo que al desarrollo del juego se refiere, sino además porque el juego será traducido y doblado al castellano, la única forma de disfrutar de las aventuras de Solid Snake sin ningún tipo de traba. Quizá la aparición de ZELDA 64 estas navidades ensombrezca a la estrella de KONAMI, pero resulta irremediable que la mano de **Shigeru Miyamoto** imponga su ley en *NINTENDO 64* con una de las producciones más impresionantes de los últimos tiempos.

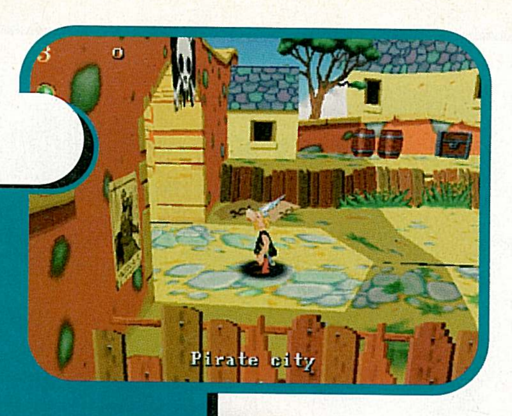
sumario nº80

Super nuevo

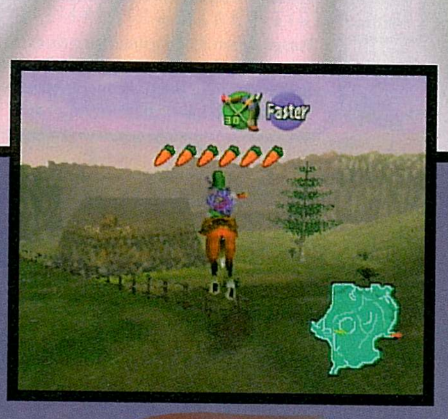




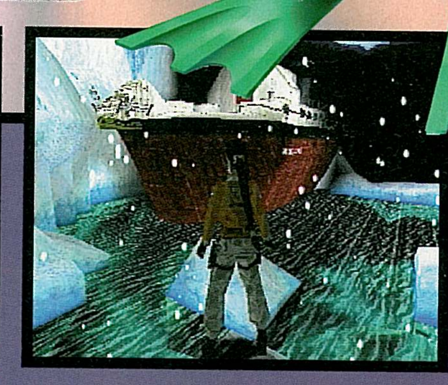
Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: **Angel Aranda** (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

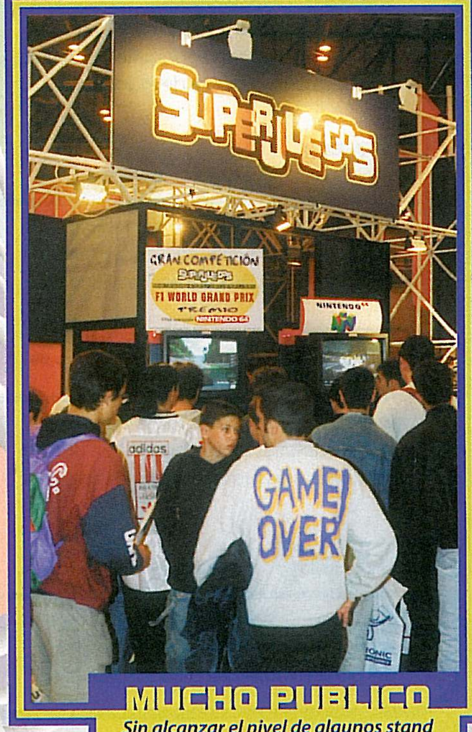
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

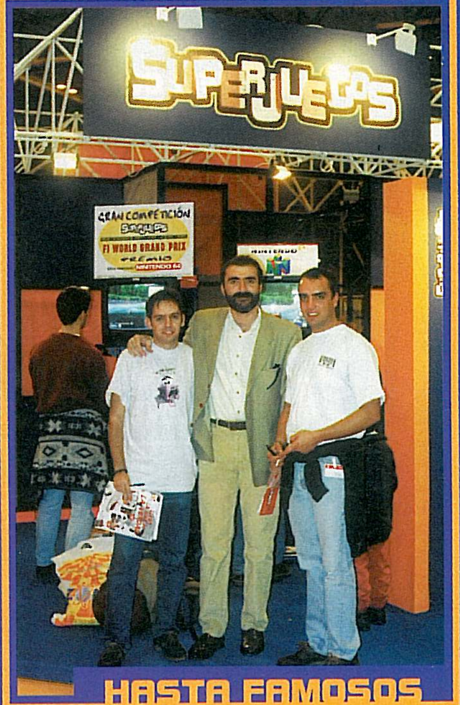
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



ATRAPADOS EN EL PLANETA DE LOS SIMOS



MUCHO PUBLICO
Sin alcanzar el nivel de algunos stand con mozas ligeras de ropa o de otros que prometían jamón y daban chop-ped, estuvimos a tope de gente.



HASTA FAMOSOS
Respondiendo gentilmente a nuestra invitación, el artista **Juan Y Medio** visitó nuestro stand y posó inconscientemen-te junto a nuestros compañeros.



STAND BY ME
Muchas de las personas quedaron sorprendidas por el aspecto tan pulcro que presentaba nuestro stand... Sobre todo las que conocen la redacción.



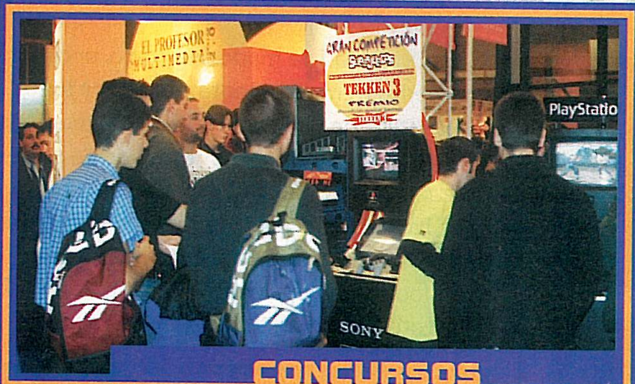
¿HAY ALGUIEN?
Pues sí, del sector del videojuego des-tacaremos a UBI SOFT, que aprovechó el acontecimiento para presentar algu-nos de sus próximos lanzamientos.

En nuestro afán por estar presentes en todas las citas importantes del sector, **SUPER JUEGOS** acudió a la suya anual con el SIMO, y allí pusimos nuestro tenderete -léase *stand*- para recibir a todo aquél que tuviera a bien visitarnos. A pesar de no tener bar ni cosa alguna que robar, la experiencia volvió a ser enriquecedora y contamos con un montón de visitantes, familiares y policía aparte.



COMO UNA PIÑA

*La redacción de **SUPER JUEGOS** volvió al lugar del crimen con ganas de repetir los destrozos del año anterior. Para ello nada mejor que contar con **Fernando «Bodyguard» Martín**, el demole-empresas del sector.*



CONCURSOS

*En esta edición del SIMO, los visitantes de nuestro stand pudieron participar, el sábado y el domingo, en dos concursos simultáneos con los juegos F1 WORLD CHAMPIONSHIP y 1080º de **N64** y TEKKEN 3 de **PSX**.*



UN PRECIO UNICO

Siguiendo la moda de los besódromos, quisimos llenarnos los bolsillos cobrando a 500 los besos a tornillo. Tras varias horas sin clientes de ningún bando, obsérvese la cara de consternación de «Kissless» NEMESIS.

Editorial

Ya estamos inmersos en la prolífera época navideña, en la que los lanzamientos más importantes del año se agolpan en los escaparates de tiendas y grandes almacenes para ser elegidos por todos vosotros.

MARCOS GARCIA

CAMPAÑAS, CLASICOS Y OTROS TEMAS.

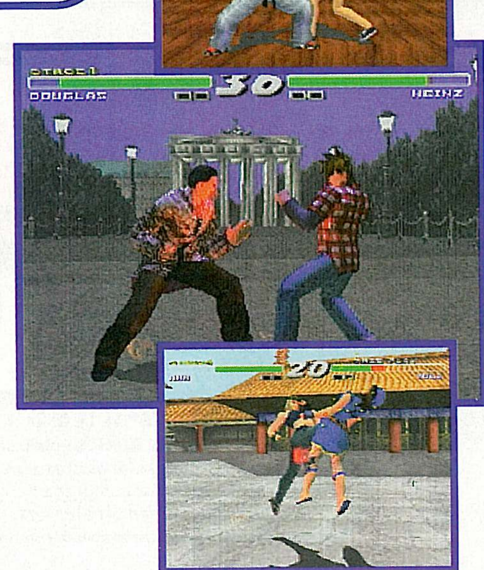
Algo se echa en falta en esta campaña navideña. No sabemos si son grandes títulos que hagan sombra a las nuevas entregas de clásicos intemporales (LEGEND OF ZELDA, F-ZERO, TUROK, TOMB RAIDER, FIFA, CRASH BANDICOOT...) o una lucha más encarnizada entre las tres compañías más poderosas del sector. Está claro que para esto último tendremos que esperar un añito más, pero nos da la impresión de que falta algo de picante, algo de morbo en esta recta final. Los usuarios de NINTENDO se van a ver ligeramente beneficiados por la aparición del último capítulo de ZELDA, aunque tendrán que jugar en inglés una vez más. Mientras, los usuarios de ***PLAYSTATION*** deberán apostar a ganadores seguros como los ya mencionados arriba. Los usuarios de SEGA estarán obligados a hibernar durante una larga temporada antes de acoger, con el entusiasmo que se merece, a su nueva y prometedora máquina. En **SUPER JUEGOS** tenemos la seguridad de que este periodo de tiempo es un claro ejemplo de ese dicho tan verdadero de «la calma que precede a la tempestad». Hasta que esto suceda, aquí os dejamos con lo más destacado del momento.



Veníamos avisándolo desde hace meses, y al final se ha confirmado una de las noticias más importantes de este año en el sector del videojuego: la Navidad ya está aquí. Tenemos que reconocer que al principio nosotros también nos asustamos. Pocas veces, creemos que 1 de cada 10, ha sido una revista española capaz de anticipar con tanto tiempo una primicia mundial.

COMPAÑIAS

KONAMI DARA EL GOLPE CON KENSEI SACRED FIST PARA PLAYSTATION



Al ver las pantallas de Kensei Sacred Fist de KONAMI, a más de uno le habrá venido a la mente el juego de lucha Tekken 3. No es nada extraño, ya que ambos títulos guardan muchas similitudes entre sí. Creado por la compañía nipona para ***PlayStation***, este *beat´em-up* en 3D es otra maravilla de la técnica, con gráficos en alta resolución y una animación realmente completa en cada uno de los luchadores. Decenas de personajes, gran variedad de modos de juego, unos escenarios tremendamente cuidados y todos los estilos de lucha que podáis imaginar, son algunas de las muchas virtudes de Kensei Sacred Fist. Si KONAMI no cambia sus planes de lanzamiento, este juego llegará a nuestro país a finales del mes de Enero. Si queréis conocer más detalles de este gran título, estad atentos a nuestro próximo número.

COMPAÑIAS



NEW SOFTWARE CENTER AYUDA A LOS NIÑOS MAS NECESITADOS

En una iniciativa que les honra, NEW SOFTWARE CENTER acaba de sacar al mercado un *pack* especial de cuyos beneficios se destinará el 50% a obras benéficas para diversas organizaciones infantiles. El *pack* está compuesto por los títulos de ***PlayStation*** Independence Day, Overboard, Actua Soccer Club Edition y Thunderhawk 2, y su precio recomendado de venta será de 9.900 pesetas. Desde aquí les deseamos la mejor de las suertes en esta noble causa.
Otra noticia relacionada con esta compañía es que sacará al mercado South Park, un juego para ***PSX*** y ***N64*** protagonizado por los personajes de la serie de dibujos.

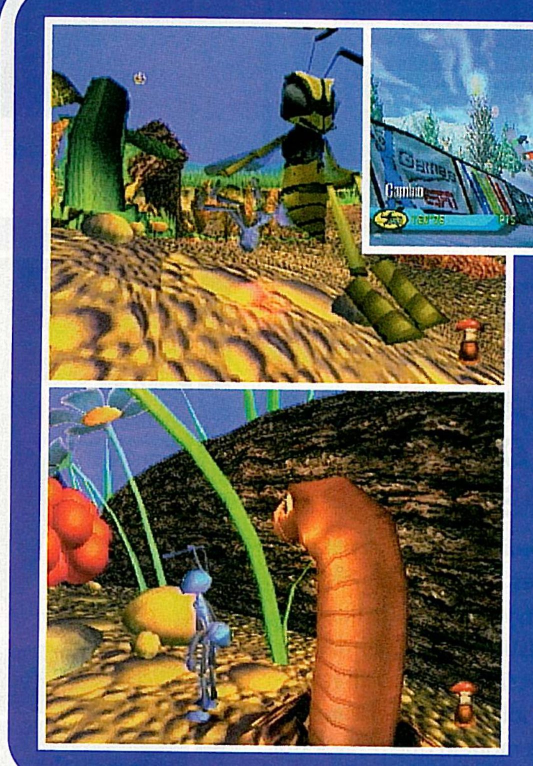
COMPAÑIAS

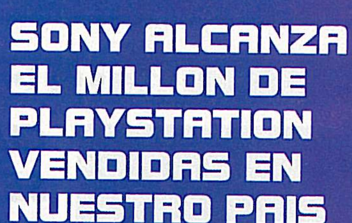


NUEVO CARTUCHO DE AMPLIACION DE MEMORIA RAM

NINTENDO **España** sacará a la venta, en breve, un nuevo cartucho de ampliación de memoria de 4 megas extras de *RAM*, con el que algunos juegos se verán tremendamente potenciados en su apartado gráfico y técnico. El coste de este alucinante accesorio rondará las 4.990 pesetas, precio de venta recomendado. Los primeros juegos que aprovecharán las excelencias de este cartucho serán Turok 2 y Rogue Squadron, aunque dentro de muy poco tiempo serán muchos más. Otra noticia importante relacionada con NINTENDO es la inminente llegada de The Legend of Zelda: Ocarina of Time con las guías en castellano de regalo y, por último, también merece destacarse la puesta a la venta en nuestro país de la nueva y esperadísima ***Game Boy Color***.

COMPAÑIAS

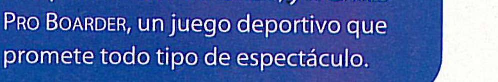




SONY ALCANZA EL MILLON DE PLAYSTATION VENDIDAS EN NUESTRO PAIS

Es sin duda una de las mejores noticias que podemos dar en la revista: desde su lanzamiento en 1995, ya se han vendido un millón de ***PLAYSTATION*** en **España**. Esta espectacular éxito de ventas se debe, según **James Armstrong**, Director General y Consejero Delegado de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **España**, a que esta consola ha cambiado la mentalidad de la gente respecto a las consolas, logrando ampliar la franja de edad de sus usuarios. Desde aquí les damos nuestra más sincera enhorabuena.

Otra noticia relacionada con SONY es el inminente lanzamiento al mercado de los juegos A BUG´S LIFE, un título creado por la factoría DISNEY, y X GAMES PRO BOARDER, un juego deportivo que promete todo tipo de espectáculo.



COMPAÑIAS

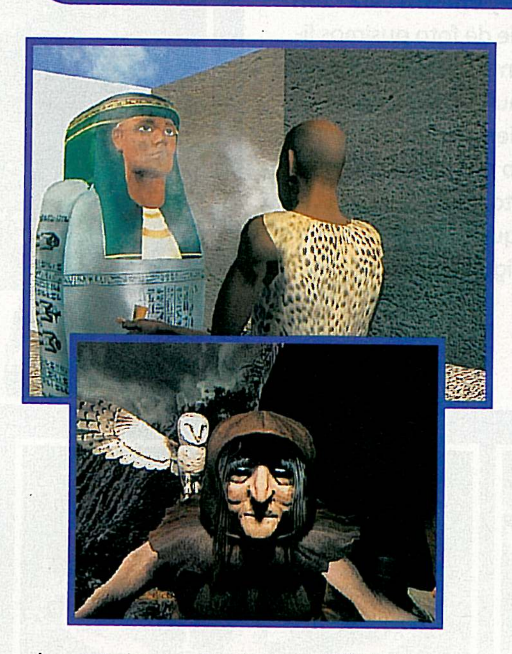
UBI SOFT RETRASA EL LANZAMIENTO DE ALL STAR TENNIS PARA N64

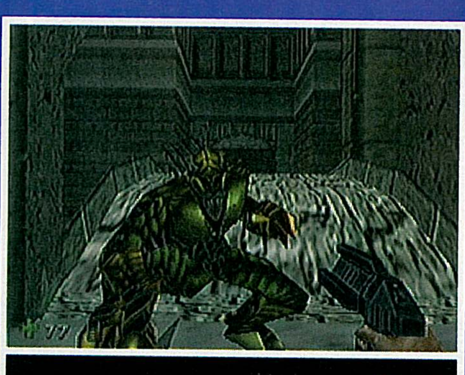
Por razones que aún desconocemos, la compañía UBI SOFT acaba de anunciar que su juego ALL STAR TENNIS´99 para ***NINTENDO 64*** no estará en las tiendas españolas hasta principios de 1999. Según los planes de lanzamiento de la compañía francesa, este título debería haberse puesto a la venta en este mes de Diciembre. UBI SOFT lamenta los trastornos que este imprevisto pueda ocasionar a sus incondicionales clientes de ***NINTENDO 64*** y a los distribuidores habituales de su producto.



VIRGIN DISTRIBUIRA EN ESPAÑA LOS JUEGOS DE CRYO PARA PSX

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT **España** y CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT han alcanzado un acuerdo para las distribución en nuestro país de todos los títulos que la compañía francesa lanzará en breve para ***PLAYSTATION***. Fruto de este reciente acuerdo, a partir del mes de Diciembre VIRGIN sacará a la venta las versiones para ***PSX*** de las aventuras gráficas de ***PC***, ATLANTIS y EGYPTO. ATLANTIS , una apasionante intriga palaciega en una mítica ciudad perdida, sorprendió a los aficionados de este popular género en ordenador por emplear un espectacular entorno tridimensional conocido como *Omni 3D*. Por su parte, EGYPTO es otra apasionante aventura gráfica que recrea a la perfección y hasta en el más mínimo de los detalles la vida y costumbres de la antigua civilización egipcia. Ambos títulos saldrán a la vez en Europa.







COMPAÑIAS

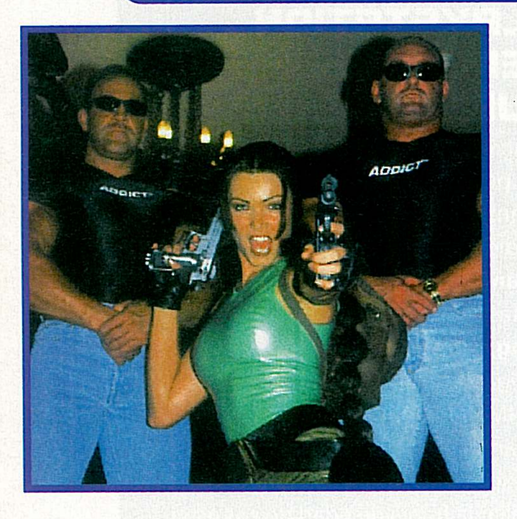
PSYGNOSIS ACELERA LA PUESTA A PUNTO DEL SALVAJE ROLL CAGE

Si nuestras fuentes en PSYGNOSIS no nos engañan, ROLL CAGE, el espectacular juego de conducción para ***PLAYSTATION*** que tanto nos sorprendió en la pasada feria londinense, llegará a las tiendas españolas en el próximo mes de Marzo. Conversión directa del extraordinario programa de ***PC***, ROLL CAGE para ***PLAYSTATION*** no desmerecerá en absoluto del modelo original en materia gráfica, efectos de luces, velocidad y, lo que es más importante, en su enorme jugabilidad. En próximos números os ofreceremos una extensa *preview*.






RECTIFICACION



CUANDO LO QUE SE DICE NO ES LO ADECUADO

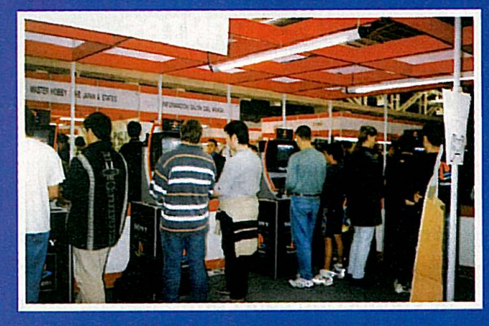
Si recordáis, hace un par de meses, en la sección PRESS START, y siguiendo la línea humorística que caracteriza a esta sección, hicimos un reportaje sobre la visita a **Madrid** de la modelo que representa en carne y hueso a Lara Croft. En un pie de foto pusimos literalmente: «Mientras los ridículos chulos de licra marcan costilla, nosotros marcamos de cerca». Pues bien, parece ser que los señores que custodiaban a Lara se han sentido ofendidos, y desde aquí queremos pedirles disculpas. Por supuesto, dicho pie de foto no se refería concretamente a estos señores (que ni siquiera conocemos), y para que conste, aquí tenéis la consiguiente aclaración.







SALON DEL MANGA '98



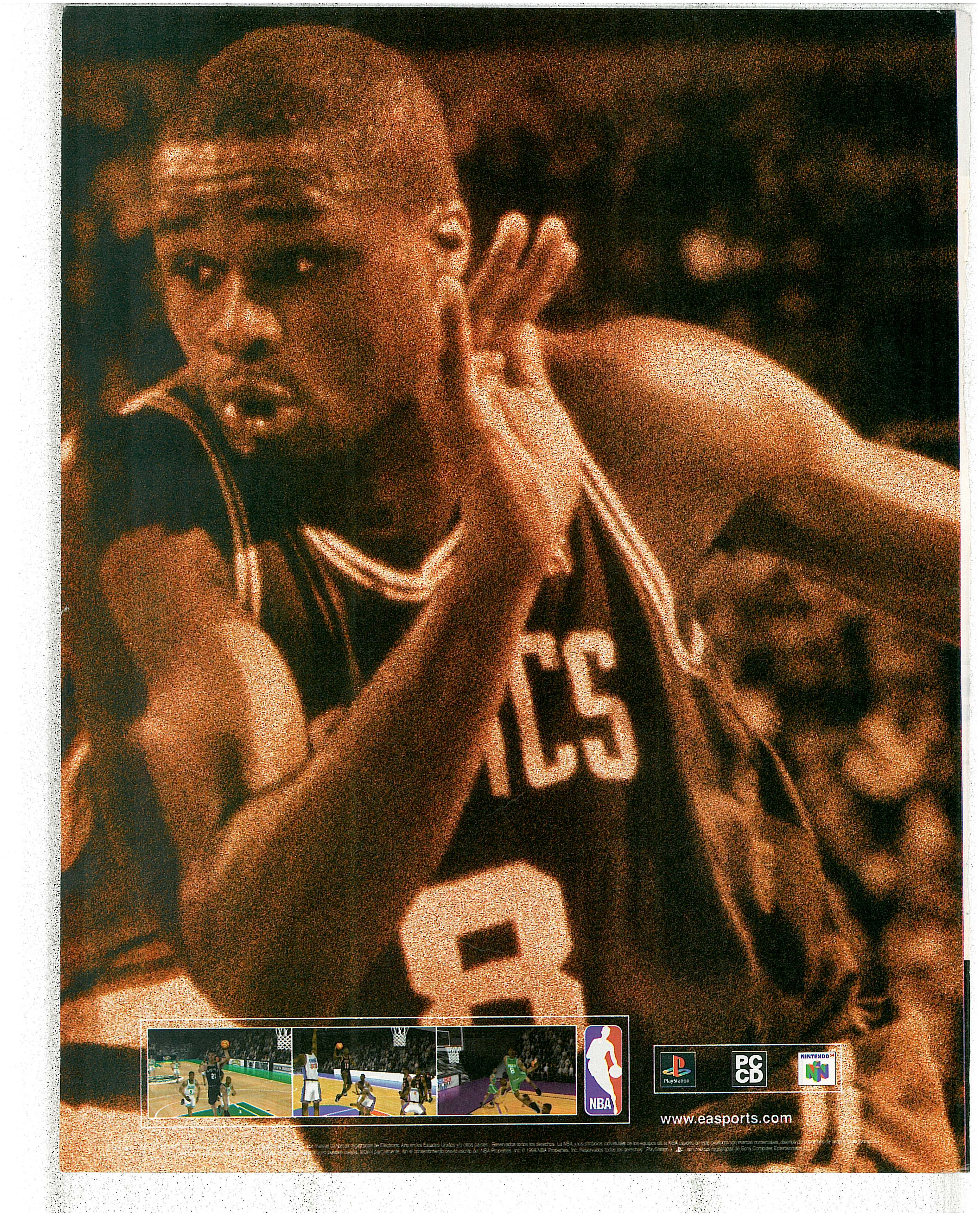


ESTUVIMOS EN EL IV SALON DEL MANGA DE BARCELONA

Superando con creces el número de visitantes del pasado año, 30.000 personas asistieron a decenas de actividades lúdico-festivas, de corte tan dispar como exposiciones, salas de proyecciones, salas de conferencias, taller de dibujo, biblioteca, etc. Como siempre, y en relación al mundo del videojuego, el salón estuvo plagado de novedades japonesas, sobre todo relacionadas con el mundo del manga. Entre los muchos torneos que tuvieron lugar en el salón, destacó el de **TEKKEN 3**, del que **Doc** prefirió retirarse para dar la oportunidad de ganar una bonita copa a un pobre diablo. Entre todos los *stands* del salón, destacaron el de **Chollo Games** por cutre salchichero y el de «El hombre mosca», por invitarnos a un «tiro» de fresquito.



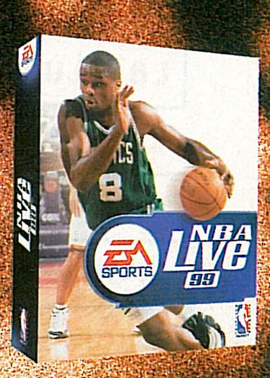

TBWA
TE GUSTA BUSCAR PELEA,
TE DIVIERTE METERTE EN PROBLEMAS
Y A LA MÍNIMA TE LÍAS A TIROS.
¿QUIERES SABER QUÉ ERES?
UNO ENTRE UN MILLÓN.
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
EN ESTE PAÍS MÁS DE UN MILLÓN DE PERSONAS YA TENEMOS UNA PLAYSTATION.
PlayStation®
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com

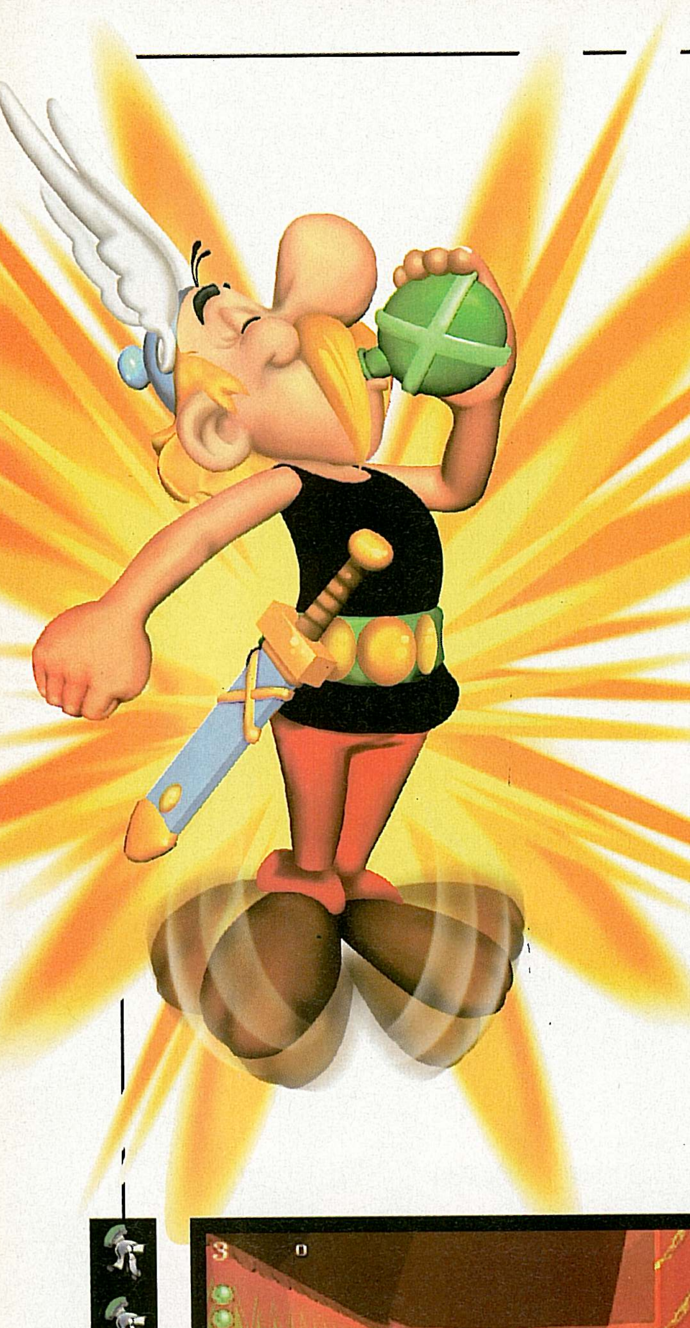


NBA
PlayStation
PC
CD
www.easports.com

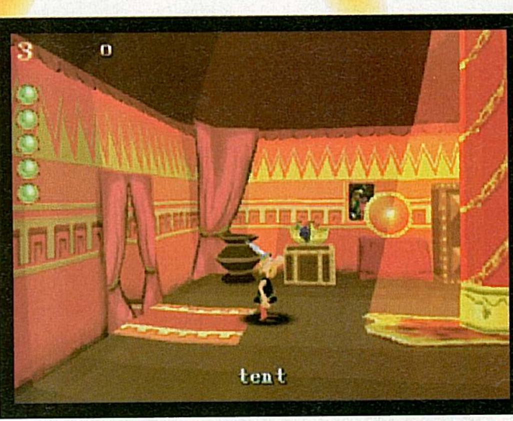
DIRECTO AL ARO

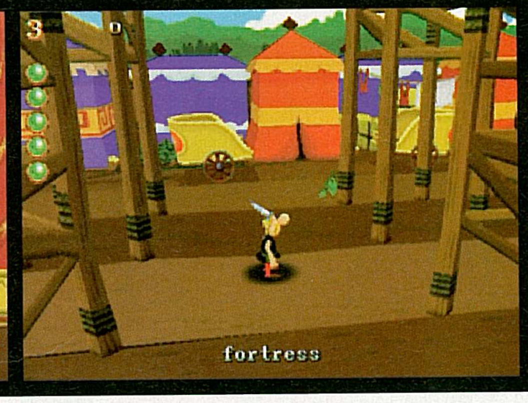






Y lo cierto es que, además de la lluvia y el viento que cayó durante toda la jornada en **Manchester**, pudimos disfrutar de un gran día en el que la gente de INFOGRAMES U.K. se portó magistralmente (bueno, dejando de lado la elección de cierto restaurante). **Lionel Arnaud**, el productor de **ASTERIX** y de gran parte de los títulos de INFOGRAMES, nos mostró las oficinas con que la compañía cuenta en **Inglaterra**, en lo que es un viejo edificio remodelado que antaño perteneció a OCEAN. Tras una breve estancia allí, nos desplazaron hasta el estudio de SOURCERY, el equipo de programación encargado de llevar a cabo el proyecto **ASTERIX**. La presentación de **ASTERIX** siguió un sencillo patrón, en el que se mostraba a la prensa europea los diferentes pasos que estaba siguiendo el proceso de producción. Allí pudimos comprobar, *in situ*, el estado actual de desarrollo, en lo que era una aproximación bastante cercana a lo que en breve será la copia maestra del juego. Los responsables de SORCERY, conscientes de la gran cantidad de títulos basados en comic que INFOGRAMES lanza al cabo del año, ha querido dar un giro de 180 grados al sistema de juego que se solía utilizar en estos. No se ha olvidado en absoluto el género de las plataformas, pero sí se le ha querido dotar de un aire especial, introduciendo ciertas dosis de estrategia en su desarrollo. En cierto modo os recordará a DEFENDER OF THE CROWN, el clásico juego de CINEMAWARE en el que el cuerpo principal del juego se desarrollaba sobre el mapa de **Inglaterra**, y las fases de conquista en niveles de plataformas con combate a espada in-







La ciudad portuaria de MANCHESTER acoge en la actualidad el desarrollo de una de las grandes esperanzas de INFOGRAMES para los próximos meses: ASTERIX. Hasta allí nos desplazamos, junto a la prensa de otros países, para conocer de primera mano el estado actual de tan importante producción.



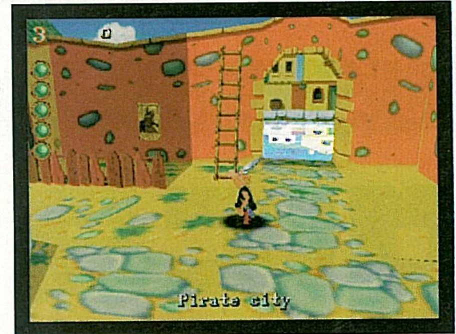
la p

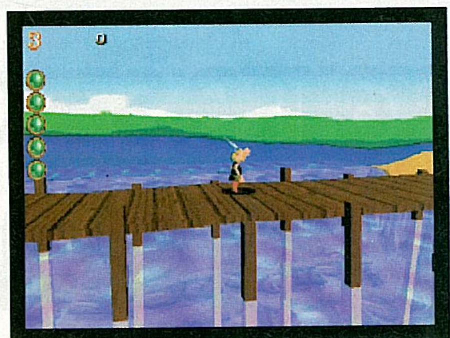


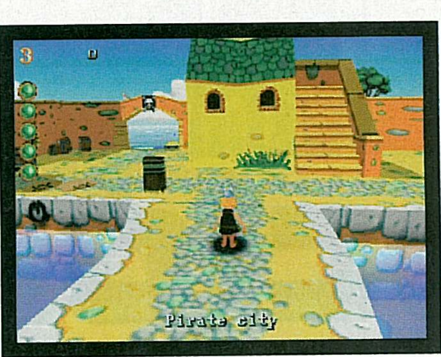
infogrames busca
...ción mágica

Herramientas

Los diseñadores de SORCERY no han utilizado las mismas herramientas que INFOGRAMES suele utilizar en sus producciones. Para el diseño de los personajes (las dos pantallas de la derecha) han utilizado 3D STUDIO MAX, el conocido *software* de AUTODESK. A través de un *Plug-in* programado por ellos mismos, exportan desde 3D STUDIO MAX los modelos creados, almacenándolos en un formato que el motor 3D de ASTERIX puede utilizar directamente. Este *Plug-In* guarda también información importante acerca de los mapeados (que también se crean con 3D STUDIO MAX), como las zonas por las que no se pueden pasar y otro tipo de información adicional. Arriba a la izquierda se puede ver el *software* utilizado para animar a cada uno de los personajes que intervienen en la aventura.

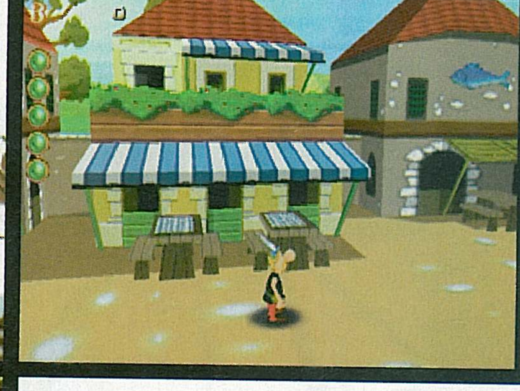




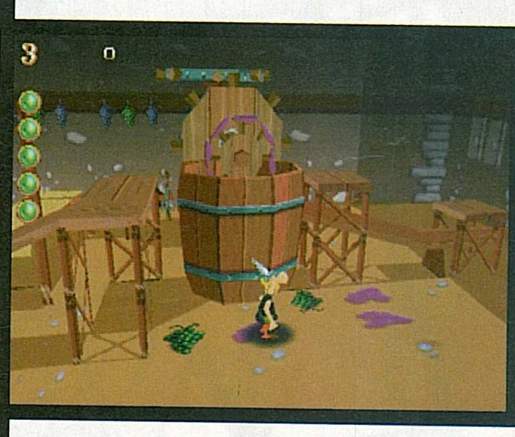


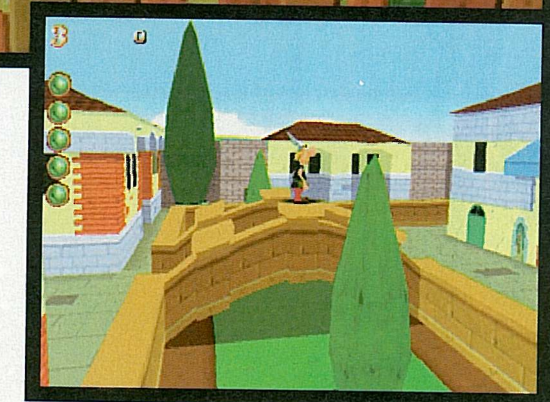
cluido. También quisieron dejar claro que **Asterix** estará orientado a un público muy específico, en torno a los trece años de edad, por lo que tanto el concepto como la dificultad del juego no serán excesivos. El objetivo, como ya habréis podido deducir por el título del reportaje, se reduce a encontrar los diez ingredientes de una nueva poción mágica que Panoramix, el druida, está creando. Estos están repartidos por la Galia y los territorios ocupados por los romanos, por lo que será necesario conquistar cada zona en busca de los ingredientes. Mover tropas y asignar poción mágica a cada una de ellas son sólo dos de las acciones a realizar en la fase estratégica. En lo que respecta a las fases de plataformas, el aspecto en que más hincapié han puesto sus creadores es en los combates con los romanos. Se ha tratado de representar, con toda la fidelidad que el estatismo del comic permite, los movimientos que Asterix, Obelix y compañía realizarían en caso de cobrar «vida». El resultado, a falta aún de muchas modificaciones, parece bastante natural, logrando que en ningún caso extrañemos a un Asterix 3D (acostumbrados a verlo en 2D). El *curriculum* de sus creadores es bastante suculento, y aunque casi todos ellos cuentan con sobrada experiencia dentro del campo de las consolas de última generación, lo cierto es que muchos de ellos llevan en el mundo del desarrollo de videojuegos bastante tiempo. Algunos de ellos, incluso, han trabajado en joyas de la era del ***ZX Spectrum, Amstrad CPC*** y ***Commodore 64***. ¿Recordáis títulos como Los Intocables, Operation Wolf, Combat School o The Vindicator? Pues muchos de los responsables de aquellas excelentes conversiones están involucrados hoy en **Asterix**. Toda una garantía de éxito, aunque habrá que ver cómo se desenvuelve en un entorno tan complejo como es el de ***PlayStation***. Mientras tanto la gente de SORCERY sigue trabajando para dar vida a dos de los personajes más carismáticos del cómic europeo. Entonces sabremos si INFOGRAMES ha encontrado la verdadera poción mágica.

J. C. MAYERICK



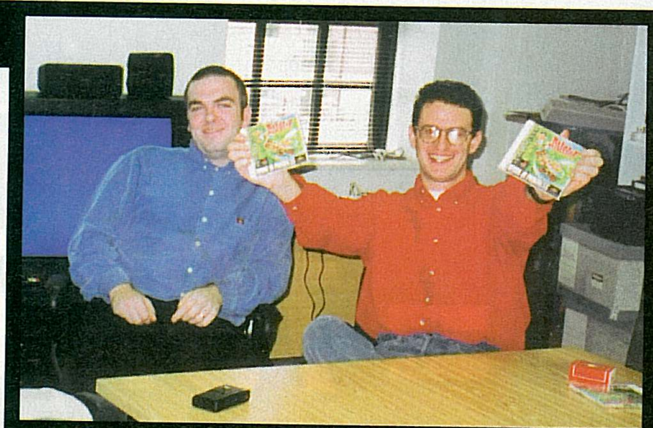








El juego es principalmente de estrategia, pero en determinados lugares del mapeado será necesario enfrentarse a los clásicos niveles de plataformas.





*Asistir a la presentación de un juego de INFOGRAMES es sinónimo de pasar un frío del «carajo». En **Manchester**, además de frío, hubo lluvia. A ver si un año de estos nos llevan al **Caribe**, y así de paso evitamos las gripes que siguen a este tipo de viajes.*

Ni parques de atracciones, ni campos de fútbol, ni salas de

CONSOLA NINTENDO 64

+

SUPER MARIO 64

=19.9

recreo. A partir de ahora, todo el mundo se quedará en casa.

SE
TRASPASA

00 ptas. TODO EL MUNDO PODRÁ TENERLO.

* P.V.P. APROXIMADO

NINTENDO 64

www.nintendo.es



Kyo Kusanagi, Iori Yagami y todos los demás personajes vuelven en la entrega más completa (y más cara) de la saga KING OF FIGHTERS. SNK ha confirmado que el proximo KOF no contará con Kyo e Iori como protagonistas, aunque sí aparecerán en el juego, y su nombre será algo así como KING OF FIGHTERS GENERATION.

A pesar de todas las peticiones que todos hemos hecho a «San Kyo» para que Chang desapareciese del juego, él sigue ahí, y más fuerte que nunca.



Como es habitual en la saga, tanto las magias como los decorados son un exquisito ejercicio de diseño, a pesar de la veteranía de la consola, que data de 1990. Parece que fue ayer.

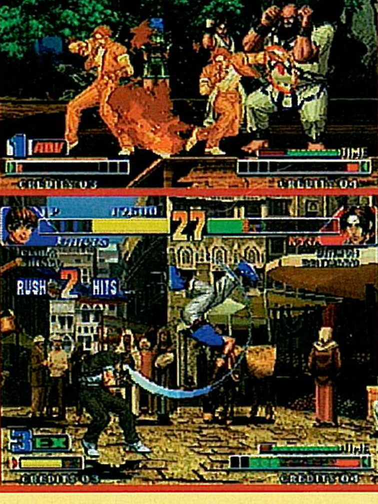




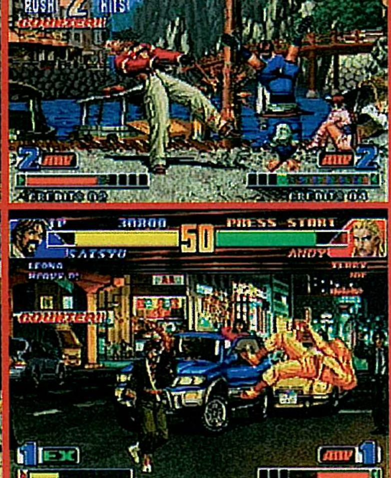


KING OF FI





El escenario de Rugal, a la derecha, es una reproducción casi exacta del que aparecía en la versión del 95. Omega Rugal es más fuerte aún que en la versión de hace tres años.



King of Fighters 98 es, sin duda alguna, el título más







Más personajes.

La cantidad de personajes seleccionables no se reduce a la pantalla de selección de los mismos, además, dejando pulsado START antes de elegir a algunos de ellos, conseguiremos una versión alternativa. Entre estos se encuentran la versión 95 de Kyo Kusanagi, Terry, Andy, Joe y Billy Kane de REAL BOUT 2, Ryo y Robert de KOF'94, etc. Algunos de ellos poseen ciertas mejoras, como por ejemplo, la mayoría de los «uppercuts», «shoryukens» o como queráis llamarlos de las versiones alternativas, que son prácticamente invulnerables. Lo único que se echa en falta son ciertos movimientos, como el «Kusanagi no Kenda» de KYO '95.



La única pega que le encontramos a **KOF'98** son los escenarios, ya que a pesar de ser gráficamente impresionantes, no son muchos.



Neo Geo

GHTERS 98

THE KING OF FIGHTERS'98 es, sin duda, el cartucho más completo (y más extenso, nada menos que 683 Mb) creado para *NEO GEO*. Casi todos los personajes de la saga hacen aparición en esta obra maestra de SNK: Rugal, Takuma, Heidern, Saishu Kusanagi , Mature, Vice, etc. Los dos sistemas de juego que presentaba KOF'97 han sido mejorados notablemente, sobre todo el *Extra Mode*, en el que podremos golpear después de esquivar y efectuar saltos cortos. Las principales diferencias con respecto a la anterior entrega son el increíble aumento de su dificultad, debido principalmente a personajes como Takuma, Clark, Shermie y Omega Rugal, y la inclusión de una banda sonora para cada equipo, o en el caso de Iori o Kyo, de más de una. El punto que siempre ha caracterizado a la saga es su tremenda jugabilidad, y en esta ocasión, nos encontramos ante el KOF más jugable de todos los tiempos, bien sea por la inclusión de casi todos los personajes de la saga, o por el ligero incremento de su dificultad con respecto a anteriores entregas (a excepción de KOF'95). Si no habéis ahorrado lo suficiente para conseguir la versión cartucho del juego, no os preocupéis, el 23 de Diciembre SNK pondrá en la calle la versión para *NEO GEO CD*. Y si lo vuestro no son las «viejas» (aunque perfectas) máquinas de SNK, se está trabajando en una versión para *DREAMCAST*, con 3 equipos nuevos y muchas sorpresas. «¡Ikuze!»

DOC

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



completo y perfecto de la saga






Saturn

MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

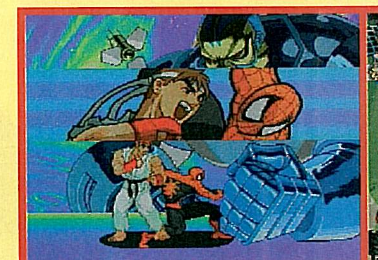
El segundo título de la trilogía VS hace aparición en *Saturn* en forma de perfecta conversión, gracias como siempre al milagroso cartucho de 4 MB.

Después de X-Men Vs Street Fighter y Vampire Savior, CAPCOM lanza ahora el tercer título (y esperemos que no sea el último) que hace uso del cartucho de 4 MB. Nacido en los salones recreativos como la secuela de X-Men Vs SF, en esta ocasión son los superhéroes de la MARVEL los que se enfrentan a los luchadores del popular *beat'em-up* de CAPCOM. Lo más destacado de **Marvel Superheroes Vs Street Fighter**, cuya secuela lleva unos meses en los salones bajo el nombre de Capcom Vs Marvel, es que el número de personajes seleccionables es ligeramente superior al de la anterior entrega, y todos los *supers* han sido potenciados visualmente con dibujos de los personajes. En lo que respecta a la jugabilidad, la versión *Saturn* es completamente idéntica a la gran recreativa, con todos sus *combos*, *supers* y *Air Combos* intactos.

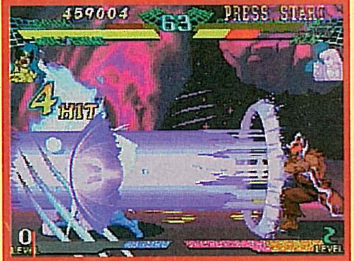
DOC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



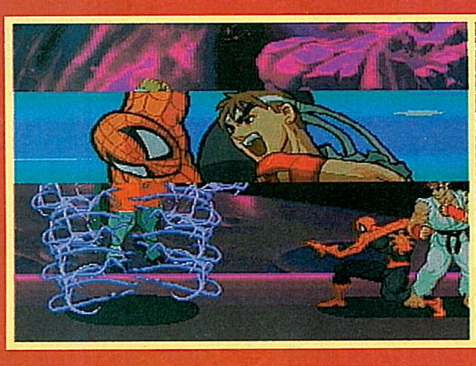


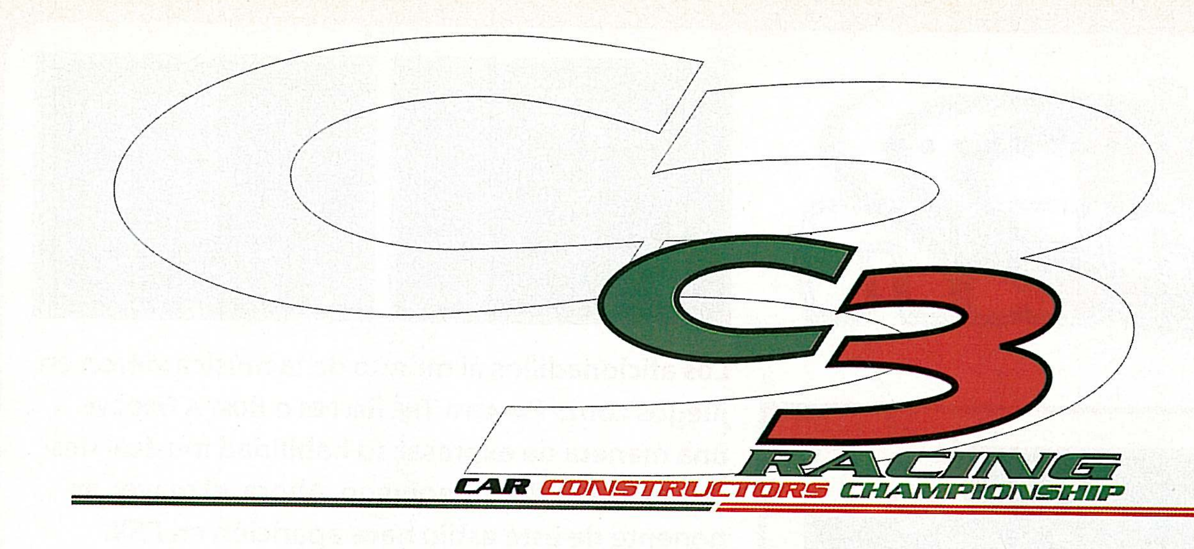




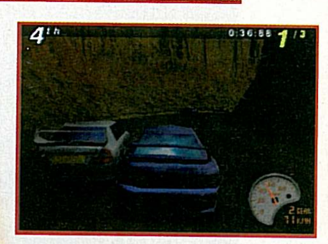
La versión Saturn de MSH Vs SF no guarda ninguna diferencia, ni visual ni técnica, con respecto a la Coin-op.

¡Arcade Perfect! Con estas dos palabras sería definido en las revistas británicas y americanas el tremendo parecido entre la recreativa de Marvel Vs Street Fighter y su correspondiente conversión para Saturn. No hay tiempos de carga y el único recorte en la animación de los personajes, descubierto por mis colegas «segamaniacos» de Barcelona, está en el inexistente movimiento de respiración de los personajes cuando éstos se encuentran agachados. Esperemos que CAPCOM decida finalmente poner a la venta la conversión de SF Alpha 3.













VENCER ES TODO, DEMUESTRA QUE NO ERES UN PERDEDOR

24 coches de producción actual incluyendo prototipos
30 tramos sobre 10 configuraciones internacionales
Conducción nocturna y efectos de luz incluyendo faros y deslumbramientos
Superficies de los vehículos totalmente reflectantes y brillantes
Simulación de daños por colisión y múltiples puntos de vista
Modalidad de repetición en perspectiva fija y varias condiciones climáticas

ESTO ES C3 RACING, LA SIMULACION DE COCHES MAS PRECISA JAMAS VISTA













Los aficionadillos al mundo de la música vieron en juegos como PARAPPA THE RAPPER o BUST A GROOVE una manera de expresar su habilidad musical desde el mundo del videojuego. Ahora, el mayor exponente de este estilo hace aparición en *PSX*.

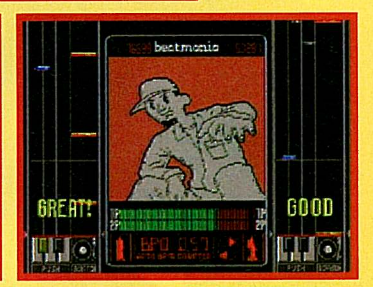
Ultimamente KONAMI es el rey midas del videojuego, todo lo que toca lo convierte en oro. Ahora le ha llegado el turno a la conversión de su divertidísima recreativa **BEATMANIA** (2nd Mix). En **España**, las posibilidades de echar una partida a la ***COIN-OP*** son prácticamente inexistentes y, como mucho, sólo a la primera parte, llamada aquí HIPHOPMANIA. Si hubiera que definir **BEATMANIA** con una sola palabra, esta sería adicción. El sistema de juego resulta similar al de PARAPPA THE RAPPER, aunque en el juego de KONAMI todo está visto desde un punto de vista algo más profesional. En la recreativa, nuestros controles consisten en cinco botones y un plato para hacer *scratches*, los cuales forman parte de los temas, al igual que los botones. ASCII se ha ocupado de ese tema, y ha puesto a la venta en japón un mando idéntico al de la ***COIN-OP***. El estilo musical de las melodías que deberemos «pinchar» va desde el *Hip Hop* más rapero hasta el *Techno* más radical, pasando por estilos tan dispares como el *Bossa Groove* (a lo PIZZICATO FIVE) o el *Funky Jazz Groove* (similar a los temas de US3). **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

BEATMANIA

PlayStation







*Como podéis comprobar por las pantallas, la calidad gráfica de **BEATMANIA** no es demasiado alta, pero su jugabilidad y adicción son lo mejor del juego.*





Append Disc. El *pack* japonés de BEATMANIA está compuesto por 2 CD's: uno es el CD *Arcade*, con todos los temas de la *COIN-OP* (y alguno más), y el otro es el *Append*, compuesto por nuevas músicas, creadas especialmente para la versión *PLAYSTATION*. Entre esas nuevas músicas destaca una titulada *Metal Gear Solid BigBeat Mix*, prodigiosa remezcla del tema principal del juego de KONAMI. Para poner el *Append Disc* tendremos que activar una opción llamada *Disc Change*, que aparece en el disco *Arcade*. Esperemos que KONAMI haya creado esa opción, en lugar de programar dos juegos por separado, para sacar a la venta nuevos compactos con nuevas composiciones musicales.


ANUNCIADO EN TV
REGLA 65
"Los pilotos que tomen parte enlas sesiones de práctica y en la carrera deberán llevar siempre el equipo y casco especificado en el código".
FIA Sporting regulations.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
PSYGNOSIS
PlayStation
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Aunque sin duda es la entrega menos atractiva de las cinco que componen la colección, el tercer capítulo de CAPCOM GENERATION recupera los primeros éxitos de esta compañía, lo que interesará a los amantes de la arqueología (ya que a los demás nos deja bastante fríos).

Este tercer volumen de clásicos CAPCOM llegó a las tiendas niponas el 15 de Octubre con dos novedades (una buena y otra mala) respecto a sus dos predecesores. La buena es que incorpora hasta cuatro juegos, la cifra más alta hasta el momento. La mala, que todos ellos son muy antiguos, en la más pura tradición de los primeros volúmenes de NAMCO MUSEUM. No tengo nada en contra de los clásicos de mayor antiguedad, pero creo que estaréis todos de acuerdo conmigo en que, si sólo se van a publicar cinco entregas de **GENERATION**, mejor sería incluir en el tercer capítulo títulos de la talla de STRIDER, FORGOTTEN WORLDS o FINAL FIGHT que muestras de arqueología como HIGEMARU o VULGUS. No son malos juegos, pero desentonan bastante al lado de SFII, MERCS o GHOULS´N GHOSTS. Sin duda es el volumen más decepcionante de todos los **CAPCOM GENERATION.** **NEMESIS**



FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

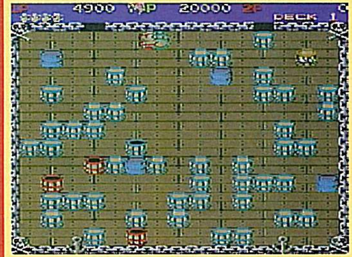




▲ **Sonson.** Protagonizado por el Dios Mono (el mismo que inspiró DRAGON BALL), SONSON data de 1984 y es más simple que el asa de un cubo. Tan sólo hay que esquivar y destruir hileras de enemigos a través de seis pasillos situados a diferentes alturas. Flojito.





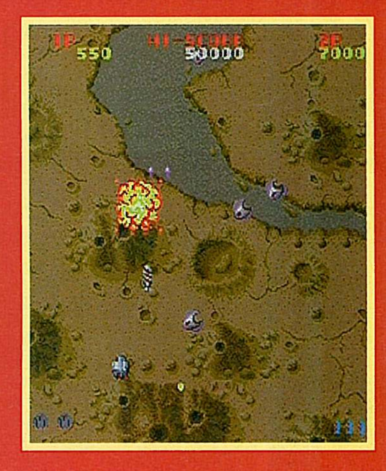


▲ **Higemaru.** Sospechosamente parecido al clásico PENGO, esta recreativa del 84 sustituye los bloques de hielo por barriles, y el pinguino y la fauna ártica por un marinero y piratas. Como los demás no es mal juego, pero no está a la altura de la colección.

PlayStation

CAPCOM GENERATION 3

▼ **Vulgus.** Este, como en el caso de EXED EXES, tiene a su favor la jugabilidad y la carga adictiva inherente a los matamarcianos. Y, cómo no, el añadido de poder jugar con el televisor volcado, adoptando el formato de pantalla de la *COIN-OP*.





▼ **Exed Exes.** La más moderna de las cuatro recreativas de que se compone GENERATION 3 (de 1985, nada menos), llama la atención por sus dos resultones planos de *scroll*. Al contrario que VULGUS, permite la participación simultánea de dos jugadores.





yellow flashes

Más variada que nunca, nuestra sección de noticias japonesas os acerca en esta ocasión cuatro de los títulos más fuertes de cuantos han aparecido en los últimos días en el «País del Sol Naciente». Y los hay para todos los gustos y géneros: *arcades* de conducción, deportivos, *beat´em-up* e incluso un nuevo volumen recopilatorio. Sin olvidar la sección de breves.



TOUGE MAX 2





UN JUEGO DE COCHES ABSOLUTAMENTE SORPRENDENTE

Aunque ya lleva algún tiempo en las tiendas japonesas, nos llamó muchísimo la atención que un juego de coches aguantara entre los más vendidos durante algunas semanas, y nada menos que peleando con monstruos como Metal Gear Solid o Pocket Monster Pikachu. Sólo con ver el aspecto de las pantallas ya habréis adivinado una de las razones de su tremendo éxito. Pero es que, además, se mueve de maravilla, cuenta con decenas de vehículos, unos circuitos alucinantes, un montón de modalidades de juego y un modo *story* absolutamente impagable por la variedad y genialidad de los retos. Lo único que impide a Touge Max 2 mirar de igual a igual a bestias como Gran Turismo es la afición de los programadores por el estilo de conducción a base de derrapes. Si tuviera un control más preciso y manejable sería un serio aspirante al trono.







Como podéis observar en estas pantallas, el aspecto de los personajes y de su entorno no se diferencia apenas con los de la versión recreativa. CAPCOM ha rizado el rizo con este pedazo de juego.

VAMPIRE SAVIOR EX

CAPCOM VUELVE A REVOLUCIONAR EL MUNDO DE LA LUCHA EN 2D PARA PSX



Al fin llega a ***PlayStation*** la tercera entrega de una de las sagas más emblemáticas de CAPCOM: Darkstalkers. Darkstalkers 3, titulado en **Japón** Vampire Savior Ex, posee una gran cantidad de opciones y modos de juego completamente nuevos, nunca aparecidos en la saga de CAPCOM. Una de las modalidades más interesante es el *Original Character*, en el que tendremos que seleccionar un peronaje, darle nombre y hasta seleccionar toda su paleta de colores, para despues enfrentarnos a los contrincantes y aumentar nuestra experiencia y nivel, como si de un *RPG* se tratara. Técnicamente, Vampire Savior Ex es seguramente el *beat'em-up* 2D mejor programado de la historia de ***PlayStation,*** sin apenas cortes en su animación y con cargas entre combates casi inexistentes.

BREVES

Mario Vs... DAI-RANTOU SMASH BROTHERS es nada menos que el primer juego de lucha protagonizado por Mario. Al parecer se trata de un juego de lucha para cuatro jugadores y está protagonizado por Mario, Pikachu, Donkey Kong, Kirby, Link, Fox, etc. Más clara está la salida de MARIO PARTY, el 18 de Diciembre, juego al más puro estilo *Puzzle & Action* de 256 *Mb* creado conjuntamente entre HUDSON SOFT y NINTENDO, y protagonizado por personajes como Mario, Luigi, Wario, Toad, Yoshi...

Final Fantasy VIII. Nuevos datos relacionados con la gran obra maestra de SQUARE. FF VIII estará compuesto por 4 CD's y se pondrá a la venta en **Japón** el 11 de Febrero de 1999 al precio de 7.900¥. La versión cinematográfica de animación por ordenador de FINAL FANTASY, sabemos que ya se ha empezado ,y se situará en una época similar a la de FF III.

Portátiles. La nueva batalla portátil ya ha comenzado. A las dos semanas de su lanzamiento, *GB COLOR* se sitúa en cabeza con 450.000 consolas vendidas, muy por encima de *NEO GEO POCKET*, con 15.000. Se rumorea que SEGA está desarrollando una *GAME GEAR 2*... ¿será verdad?

Konami. Ultimamente KONAMI se está comiendo el mercado nipón, tanto en el ámbito doméstico como en el recreativo. Para *PLAYSTATION* nos preparan BEATMANIA 3RD MIX a un precio irrisorio, 2.900¥. En los salones, KONAMI pondrá una *COIN-OP* de conducción de lo más realista llamada SPEED MANIAC, en la que nuestra habilidad contará de un modo especial.

PlayStation 2. Días antes del lanzamiento de *DREAMCAST*, los rumores sobre *PLAYSTATION* 2 aumentan de manera increíble. Los últimos aparecidos en la publicación EE TIMES, hablan de su placa base, gobernada por *custom chips* de TOSHIBA y ASIC y un *bus* de datos de 128 *bits*.

SMASH COURT 2

EL MEJOR TENIS REGRESA A PLAYSTATION A MANOS DE NAMCO

Uno de los mejores simuladores de tenis producidos hasta la fecha, SMASH COURT, ya tiene continuación en el mercado nipón. Mucho más llamativo a nivel gráfico que su predecesor, las principales novedades que presenta SMASH COURT 2 residen principalmente en dos nuevos modos de juego: *Smash Roulette* (un peculiar modo historia) y un *Training* donde el usuario puede practicar sus mejores golpes con un osezno que ejerce de monitor. Compatible con *Dual Shock* y *Multitap* (en el caso del modo de cuatro jugadores), este nuevo título de NAMCO cuenta con la friolera de 24 tenistas diferentes para elegir (de ambos sexos) y 12 pistas para corretear. Como en el caso del primer SMASH COURT (y el abuelo de ambos, SMASH TENNIS de ***SNES***), NAMCO combina los movimientos y las opciones del simulador deportivo más ambicioso con detalles de humor en los escenarios. El próximo número hablaremos más profundamente de este juego.

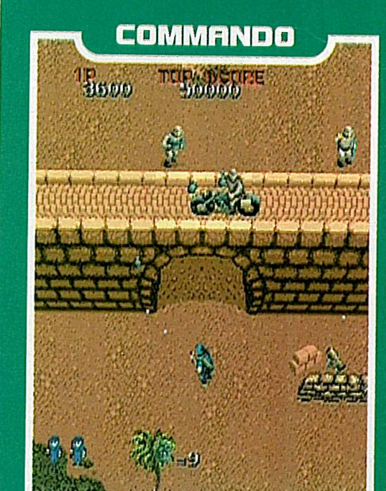


CAPCOM GENERATION 4

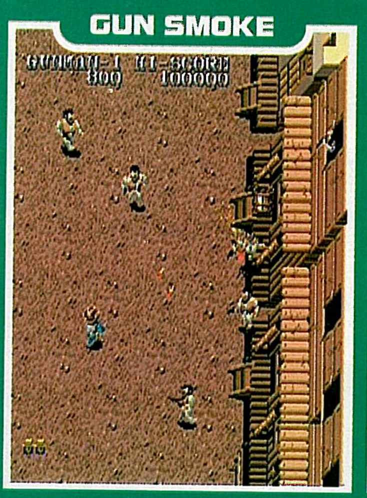
TRES GRANDES SHOOT´EM-UP EN UN SOLO COMPACTO

El largamente esperado cuarto volumen de la colección de clásicos CAPCOM llega a las tiendas niponas para borrar el mal sabor de boca dejado por la tercera entrega (de la que tenéis cumplida información en este mismo número). CAPCOM GENERATION 4 recoge en un único CD para ***PLAYSTATION*** y ***SATURN*** los tres mejores *shoot´em-up* de CAPSULE COMPUTERS: COMMANDO, GUN SMOKE y MERCS (conocido en **Japón** bajo el nombre de COMMANDO II). Por si no fuera suficiente con disfrutar en casa de semejantes obras maestras, CAPCOM ha añadido a cada título jugosos *extras*, como la posibilidad de elegir entre la banda sonora original u otra nueva (remezclada para la ocasión), jugar con la televisión volcada (y así adoptar la resolución de las recreativas), utilizar *Dual Shock*, y en el caso de MERCS se incluye la participación de tres jugadores a la vez, vía *Multitap*. Sin duda éste es uno de los volúmenes más deseados de toda la colección.

COMMANDO



GUN SMOKE



MERCS




PlayStation
PAL
JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGÍA
PlayStation
PLATINUM
Classics
ELECTRONIC ARTS
SOVIET STRIKE
PlayStation
PLATINUM
COMMAND & CONQUER
Westwood
PlayStation
PLATINUM
Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Road Rash y Soviet Strike son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Jungla de Cristal: La Trilogía: © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. "DIE HARD" © 1998 Twentieth Century Fox. "DIE HARD WITH A VENGEANCE" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation , "DIE HARD 2: DIE HARDER" © 1990 Twentieth Century Fox. Cinergi Pictures Entertainment, Inc. y Cinergi Productions NV Inc. Reservados todos los derechos. "Twentieth Century Fox", "Fox" y los logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Croc: Croc © Argonaut Software Ltd. 1997. Reservados todos los derechos. Croc y Croc: Legend of the Gobbos son marcas de Argonaut Software Ltd. 1997. (C) 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Command & Conquer es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Todos los derechos reservados.PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.

sólo nuestros mejores títulos llegan a ser platinum

Jungla de Cristal: La Trilogía
Tres increíbles juegos en un sólo disco. Revive la acción de las películas más espectaculares.

CROC
Siente las plataformas más realistas en 3D con el cocodrilo más movido de PlayStation. Más de 50 niveles de acción completa en 3D.

Soviet Strike
La antigua URSS amenaza con romper la paz mundial mediante un ataque nuclear. Pilota y conduce diferentes aparatos en este completo juego de acción en 3D que incluye también elementos de estrategia.

Command and Conquer
La guerra llega al mundo de la PlayStation de la mano del juego de estrategia en tiempo real por excelencia: Command&Conquer.

Road Rash
Llegó la hora de invadir las calles y dar gas a tope con todo tipo de motos. Compite en calles y carreteras llenas de motoristas con cadenas, palos, barras, etc. Aunque sea a palos, has de llegar el primero para ganar.





Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

METAL GEAR SOLID

Konami

KCE Japan

2 CD ROM

Japón

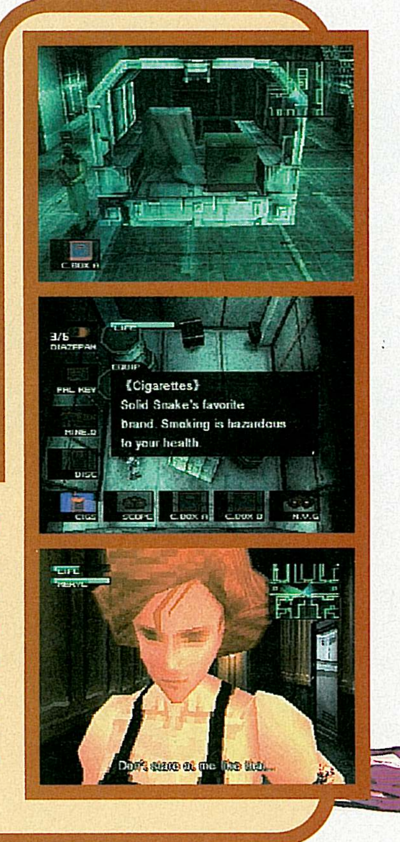




METAL GEAR SOLID

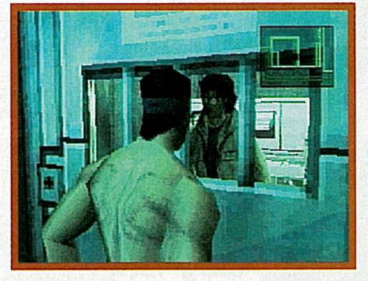
PRESS START BUTTON

MGS llegará el año que viene en castellano



El realismo elevado al cubo. El grado de veracidad alcanzado por Kojima y su equipo logra sorprendernos día tras día gracias a sus infinitos y casi imperceptibles detalles. Por si no tuviera mérito respetar los hábitos de fumador de SNAKE en la versión USA (donde la representación del tabaco está limitadísima), hemos encontrado recientemente otra perla. Si uno, por ejemplo, acciona la vista en primera persona y se dedica a mirar fijamente a Meryl, podremos ver cómo ésta comienza a sonrojarse, mientras juguetea con su pistola...

La noticia está ahí, y somos los primeros en ofrecerosla: **METAL GEAR SOLID**, el mejor juego de ***PLAYSTATION*** de todos los tiempos, llegará al mercado español en primavera con textos ¡y voces! en castellano. KONAMI **España** ha apostado fuerte por este título, la obra maestra de **Hideo Kojima**, el responsable de los METAL GEAR de ***MSX*** y ***NES***, SNATCHER y POLICENAUTS. Tras ofreceros hace un par de meses un completo análisis de la versión japonesa, ahora le toca el turno a la versión **USA**, que da una idea bastante aproximada de cómo será la entrega en **Europa**. En una decisión que merece todos nuestros aplausos, la división americana de KONAMI ha optado por marcar a **METAL GEAR SOLID** con el sello *Mature* (sólo para adultos) antes que rebajar un ápice el grado de violencia y la temática adulta del juego de **Kojima**. Temas como los fondos reservados, el tráfico de cabezas nucleares, el uso indebido de material genético o el drama del pueblo Kurdo se dan cita en un com-











EXPLOSIVO C-4 *Aunque es difícil de encontrar, el explosivo plástico C-4 es la llave para tirar abajo paredes falsas. También es muy útil si quieres minar un pasillo ante el paso de unos soldados.*

EAR

CODEC *Integrado en el interior del oído de* SNAKE, *el CODEC supone la única vía de comunicación con el mundo exterior. Y además es esencial para grabar partida.*

pacto que se desmarca de todo lo que hayas visto y jugado en consola alguna. Gran parte del mérito se debe al impresionante trabajo realizado por KONAMI en la traducción del **METAL GEAR SOLID**, con actores de verdad brindando su voz a los personajes principales, en un grado de calidad que recuerda mucho a la ya legendaria adaptación de SNATCHER a ***MEGA CD***. En cuanto a

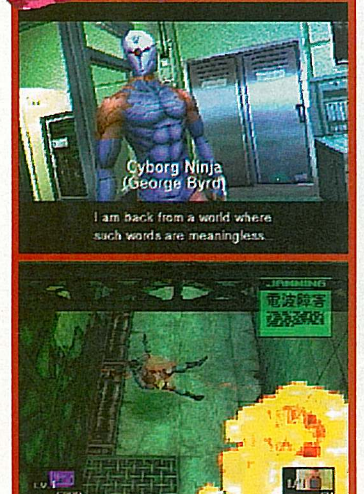
A vueltas con el inglés

La versión USA permite al fin comprender no sólo ya los diálogos y la trama de MGS, sino el contenido de opciones hasta ahora inteligibles como *Briefing*, donde podemos presenciar diversos vídeos con interrogatorios de Solid Snake (y no Liquid como dijimos erróneamente hace unos meses). En *Special* podremos leer además una completa synopsis con la trama de las dos entregas de *MSX*.

METAL GEAR SOLID



las virtudes del juego, si has tenido la oportunidad de disfrutar con la *demo* incluida en I.S.S. Pro´98, habrás sentido ya en tus propias carnes la jugabilidad, la trama y el impacto visual que provoca su revolucionario entorno tridimensional. Pocos títulos hasta el momento han logrado un uso tan perfecto e impactante de los dos motores del *Dual Shock*, como se puede atestiguar con la primera aparición del helicóptero soviético. Y curiosamente, lo mejor de **Metal Gear Solid** no son los gráficos, aunque viendo estas pantallas pudiera parecer lo contrario. Lo que hace de **Solid** el título cumbre para ***PlayStation*** son múltiples y decisivos detalles, como la inteligencia artificial de los enemigos (dotados de la capacidad para detectar pisadas en la nieve o ruidos sospechosos levantando la alarma entre sus compañeros) o un guión lúcido e inteligente, que para sí quisieran muchas de las películas que se estrenan hoy en día. Este ejer-





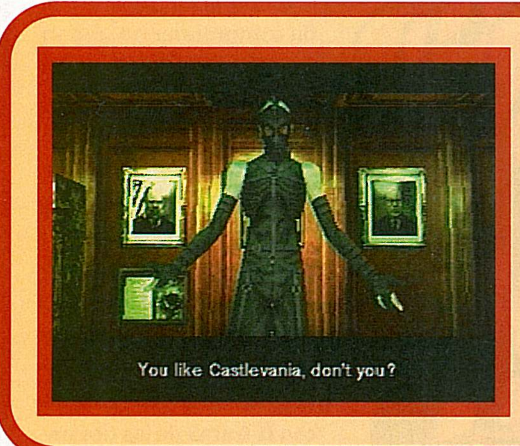


Antes de entrar a fondo en la aventura, es mejor practicar antes con la opción VR Training, donde incluso podrás grabar tus mejores tiempos.







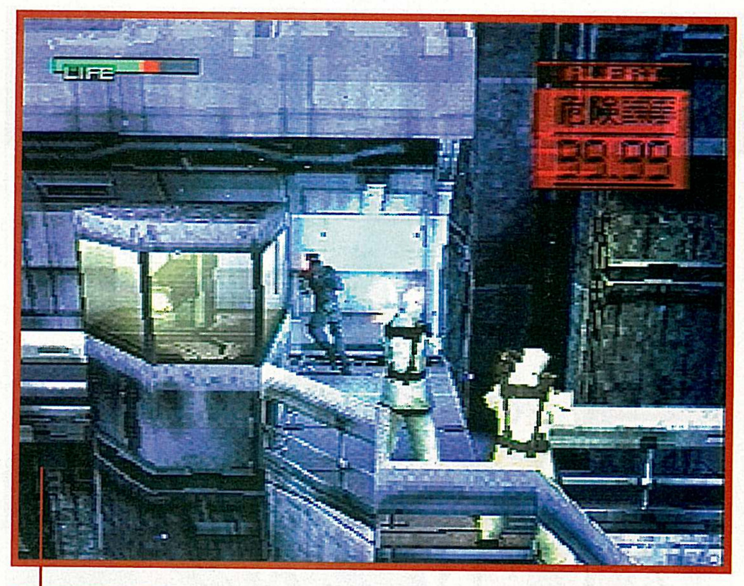




El show de Psychomantis

Antiguo agente del KGB, Psychomantis presume de ser el psíquico mas poderoso de todo el mundo. Sus virtudes mentales escapan incluso a los límites del propio videojuego. Antes de iniciar el combate, Psychomantis leerá en lo mas profundo de tu mente (la Memory Card) detectando y haciendo mención de otros títulos de KONAMI presentes en la tarjeta. Pero lo mejor está por llegar... Gracias al poder de la telequinesis (y el *Dual Shock*), este peculiar ser ¡es capaz de mover tu pad por toda la mesa a su entera libertad!





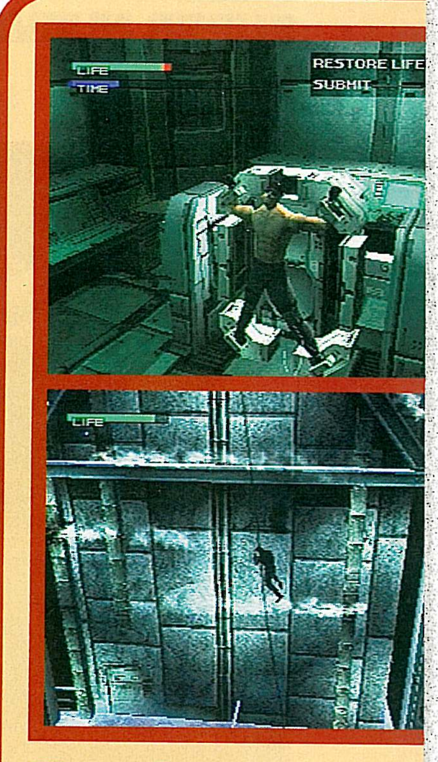
LA HUIDA *La regla de oro de la saga* ***Metal Gear*** *(como pueden atestiguar los usuarios de* ***MSX*** *y* ***NES****) es permanecer en todo momento oculto a los ojos de los guardias, o éstos darán rápidamente la alarma. De ser inevitable el contacto físico, lo ideal es atacar por detrás para partirle el cuello rápidamente.*





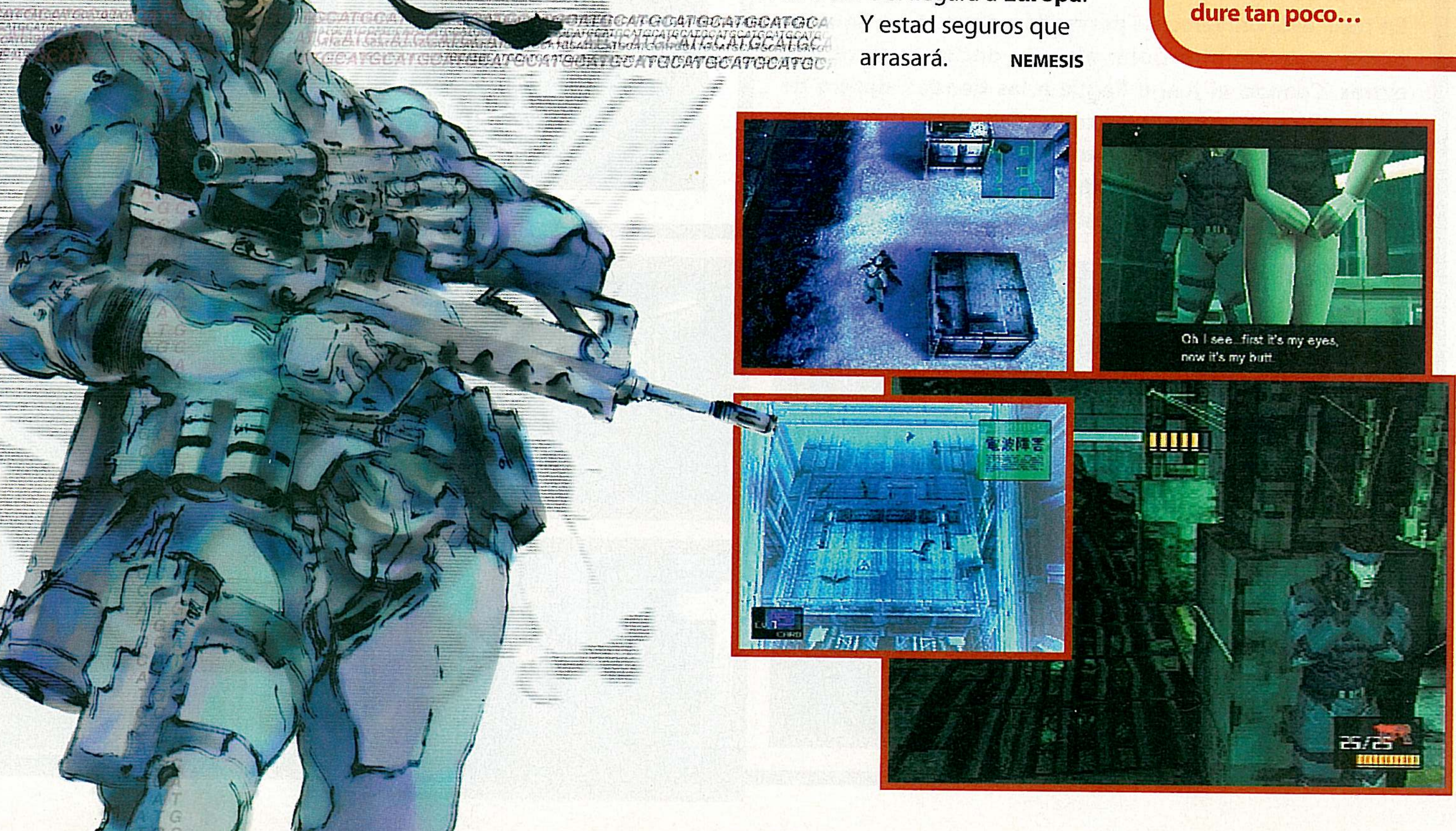


ce de hilo conductor de una aventura en la que se aborda todo el espectro de sentimientos humanos (amistad, odio, amor, venganza…) a través del encuentro con un numeroso reparto de personajes secundarios, algunos de ellos rescatados de las entregas ***MSX***. Centrándonos de nuevo en las principales mejoras de la versión **USA** frente a la japonesa, lo que más se agradece es la incorporación de cuatro grados de dificultad (el fácil corresponde al nivel del juego japonés), que presumimos se incluirán también en la entrega *PAL*, de la que por cierto se rumorea podría superar en el aspecto técnico a las copias *NTSC*. Algo difícil de creer, al ver los gráficos de **Solid** en movimiento, pero la esperanza nunca se pierde. Por ahora nos conformamos con tener dentro de unos meses el juego en todas las tiendas de **España**, algo que no podemos decir de la anterior obra de **Kojima**, Policenauts. Por fortuna MGS sí llegará a **Europa**. Y estad seguros que arrasará. **NEMESIS**



Eventos

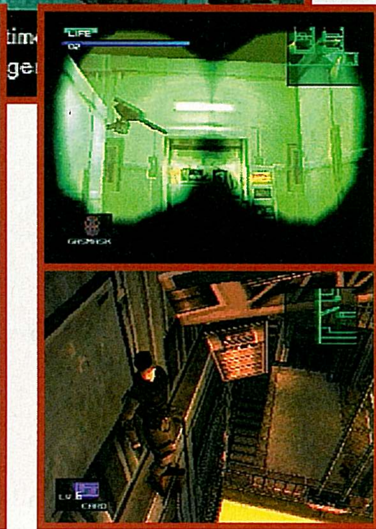
Los de corta duración serán decisivos en el desarrollo del juego. La secuencia de la tortura marcará el desarrollo posterior de la aventura así como su desenlace, por lo que es más que recomendable grabar partida antes de caer en las manos de Revolver Ocelot. El otro minievento, consistente en descender por un edificic haciendo Rappel, no es tan decisivo como el anterior, pero es mucho más divertido. Lástima que dure tan poco…



METAL GEAR SOLID









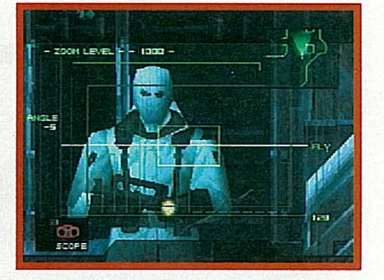


MINAS CLAYMORE *La única manera de añadir las minas antipersonales al arsenal de Snake pasa por echarle sangre fría e ir desactivándolas una por una. Se recomienda usar las gafas de visión termal, por aquello de no salir volando.*

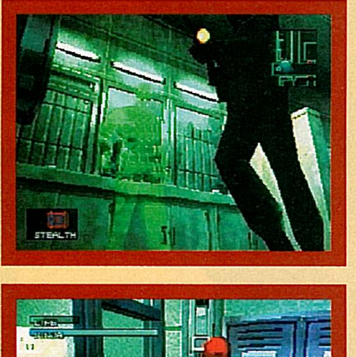
Esto es sólo el principio...

En todo este universo de perfección, Metal Gear Solid no podía pasar sin incorporar algunas opciones secretas y extras. Cuando el juego llegue a las tiendas, dentro de unos meses, ya contaremos cómo sacar a la luz las curiosidades que veis abajo: Snake vestido de smoking, equipado con el camuflaje *Stealth* (que le hace invisible a los guardias) o esta peculiar versión del Ninja, con traje rojo.
















Lo BUENO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
GAME OVER
Lo MALO es que, por primera vez, puedes sentir lo que siente un jugador de fútbol.
namco
LiberoGrande™
PlayStation
Hasta ahora, en todos los simuladores de fútbol, tú, jugando de lateral derecho, le pasabas al central, que curiosamente también eras tú. Luego avanzabas y, después de hacer una pared contigo mismo, te centrabas a ti mismo, esta vez jugando de delantero y luego.... ¡Basta ya! Lo que tienes que hacer es ocupar una sola posición, ser tú mismo durante todo el partido: un solo jugador. El libero, el cerebro del equipo. Ya verás cómo empiezas a sentir lo que siente un jugador de fútbol.
Para bien y para mal. Claro.
LiberoGrande. "El fútbol es así."
1 ó 2 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Arcade Stick
DUAL SHOCK™
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. LiberoGrande™ & © 1997 1998 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

SUPER NUEVO

ROGUE SQUADRON

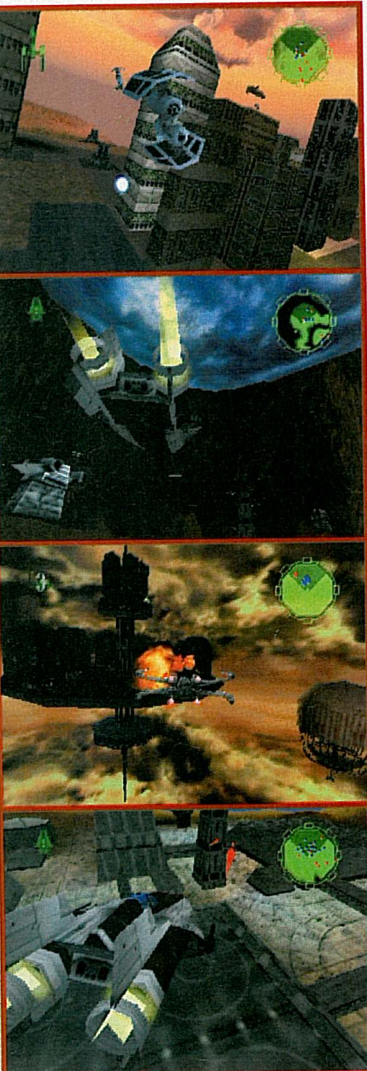
Nintendo
LucasArts
128 MEGAS
EE.UU.

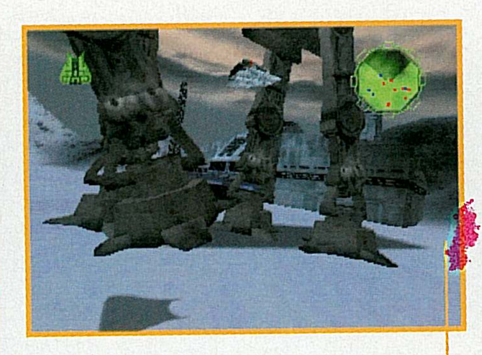
La saga galáctica regresa a N64.

La gran aceptación que tuvo la fase del *Snowspeeder* en SHADOWS OF EMPIRE ha sido la principal motivación para lanzar el segundo capítulo de la saga STAR WARS en ***NINTENDO 64***. En lugar de apostar una vez más por aglutinar diversos géneros, LUCASARTS se decanta totalmente por la simulación aérea, en la línea de ACE COMBAT. Con cinco naves diferentes para elegir en un principio (aunque se rumorea que luego se puede acceder a muchas más), **ROGUE SQUADRON** ha sido programado conjuntamente por el *staff* de LUCASARTS y algunos miembros de FACTOR 5, el conocido grupo de programación alemán, con **Chris Huelsbeck** entre sus filas. Aunque la única referencia del juego «en vivo» sólo la tenemos de la *Alpha* presentada en la última edición del **E3**, las imágenes que acompañan a estas líneas dan una idea aproximada de la calidad de este cartucho de 128 megas, que podría ver la luz a principios de año, tras unos meses de retraso respecto a la fecha inicial de lanzamiento. Compatible con el flamante *Expansion Pak* de ***NINTENDO 64***, **ROGUE SQUADRON** se desarrolla cronológicamente entre LA GUERRA DE LAS GALAXIAS y EL IMPERIO CONTRAATACA, con Luke Skywalker y Wedge Antilles como principales protagonistas y acompañando a los diez mejores pilotos de la Alianza. Con un poco de suerte, y si la «Fuerza» acompaña a NINTENDO **España**, en dos meses podremos ofreceros un análisis del juego. **NEMESIS**







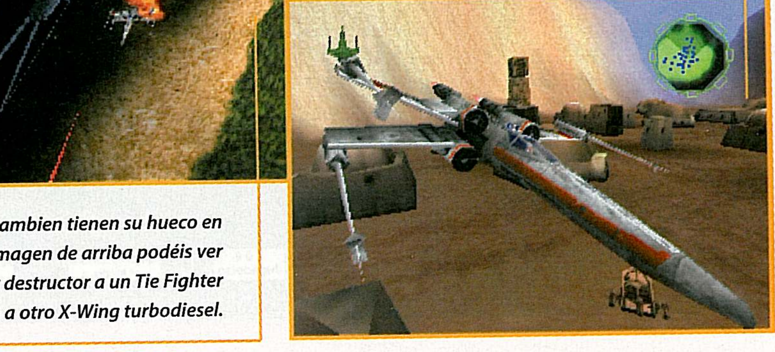


La fase del enfrentamiento contra los gigantescos AT-ST Walker promete superar en espectacularidad a la de SHADOWS OF EMPIRE.



*Nada más comenzar, **ROGUE SQUADRON** permitirá pilotar cinco tipos diferentes de naves de la flota rebelde. Al imprescindible X-Wing se le unen ahora el A-Wing, Y-Wing, V- Wing y el ya clásico Snowspeeder. Se sospecha que más adelante se podrá acceder a otras muchas naves, dependiendo de las fases superadas.*





*Los cazas imperiales tambien tienen su hueco en **ROGUE SQUADRON**. En la imagen de arriba podéis ver en todo su esplendor destructor a un Tie Fighter mandando al chapista a otro X-Wing turbodiesel.*

ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™

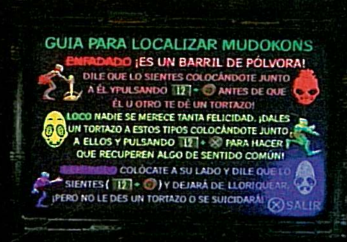
Ahora sí que pensarás en verde.



Más interactividad. Los Mudokons tienen ahora emociones



Más argumento. ¡Ha sido preseleccionado para los Oscars!



Total e íntegramente traducido al castellano.



Más elementos de juego. Nuevas situaciones, más poder de posesión...









Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918

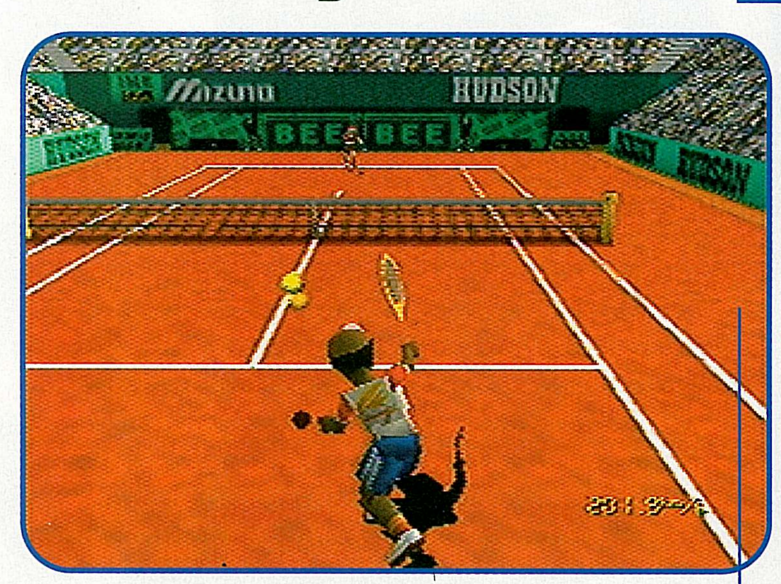


SUPER NUEVO

CENTRE COURT TENNIS

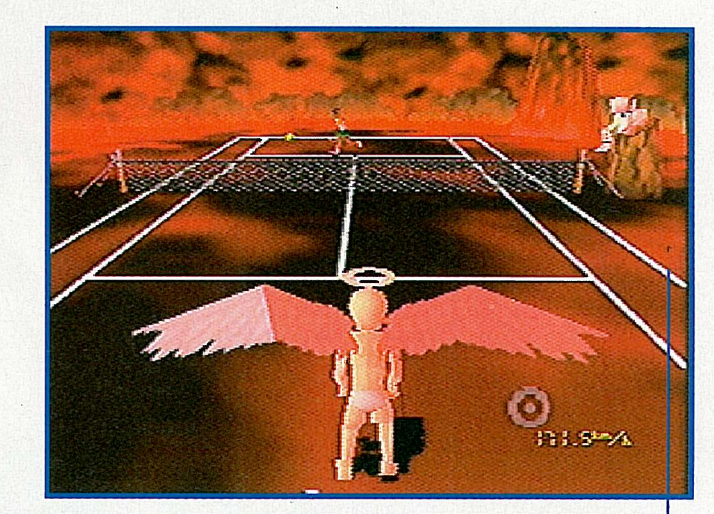
HUDSON SOFT

El mejor juego de tenis llega a N64



The Scope, *el gran tenista y habilísimo adiestrador de canes, también conocido en el circuito tenístico como La Saeta Empanada, sube a la red dispuesto a rematar el punto con su ya famoso golpe «El Rumblepuk Iturriocero».*



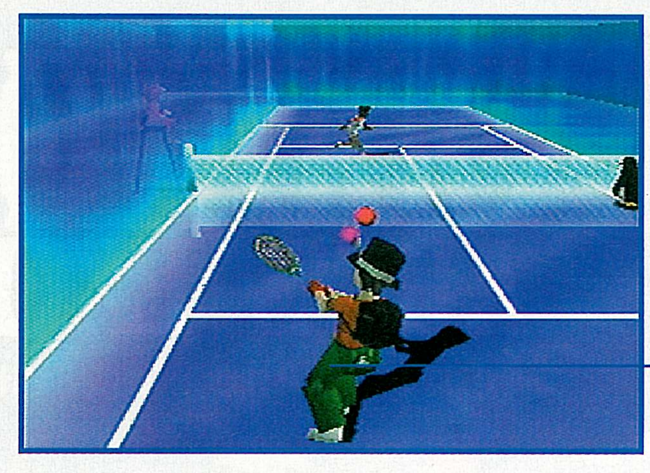


Indumentarias



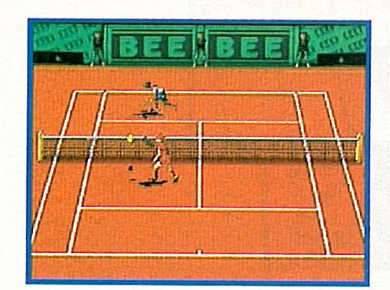


En el modo challenge tendréis la posibilidad de conseguir nuevos atuendos para vuestros tenistas. Hay más de cien cosas para combinar.



Las pistas del modo Challenge tienen sus particularidades. En este caso, tendréis que soportar pingüinos que cruzan la pista deslizante, y el suelo del infierno con sus llamaradas.

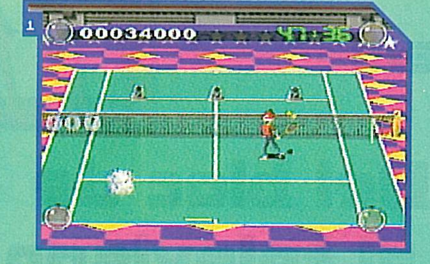
Dicen que nunca es tarde si la dicha es buena. Pues con **Centre Court Tennis**, el primer juego de tenis para ***Nintendo 64***, se cumple el dicho pero se queda corto porque la dicha va a ser algo más que buena. Programado por HUDSON, estamos ante el mejor juego de tenis que hemos visto en los últimos 5 años en cualquier sistema y, lo que es más importante, ante el primero que logra acercarse a la jugabilidad de los grandes mitos de este género en 16 *bits*. Sin caer en exageraciones estéticas ni prodigiosas demostraciones técnicas, **Centre Court Tennis** nos invita a disfrutar del juego de la forma más sencilla y simpática que podáis imaginar. Los personajes, por ejemplo, que han sido diseñados con un aspecto aniñado, cuentan con una excelente animación y con un repertorio de indumentarias y accesorios sólo comparables a los de la saga Choro Q. Para descubrir los cientos de cosas con las que se puede equipar cada personaje, tendremos que jugar el modo *Challenge* y retar a nuestros rivales a un partido, o intentar superar cualquiera de los records de las pruebas de habilidad. En esta modalidad, alucinaréis, sobre todo, con pis-

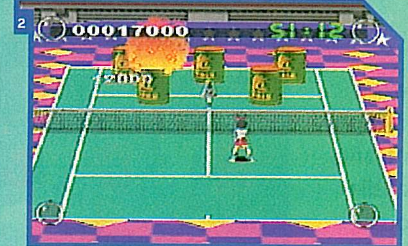




Para hábiles

Dentro del modo challenge podréis encontrar cuatro divertidas pruebas de habilidad. Si superáis los records obtendréis algunos items alucinantes.



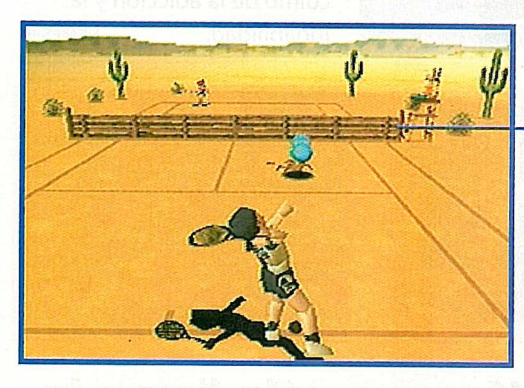




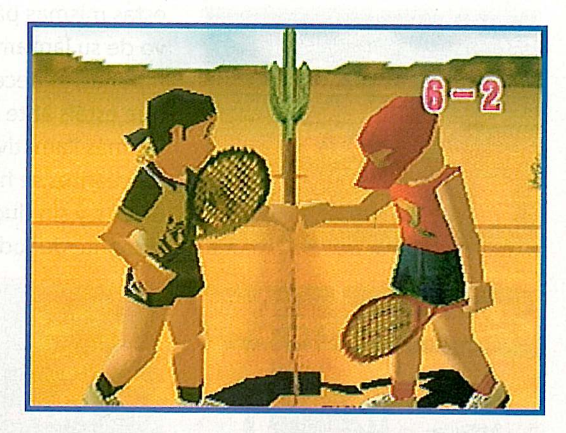
1 En esta prueba lo mejor es mantenerse en el centro y tener cuidado de no golpear las bombas que lanzan.

2 Para superar esta prueba deberéis meter, con perdón, las bolas dentro de los barriles radioactivos.

3 Cuando ya dominéis un poco la técnica, lograréis records como el de la foto. Os aseguramos que no es fácil.

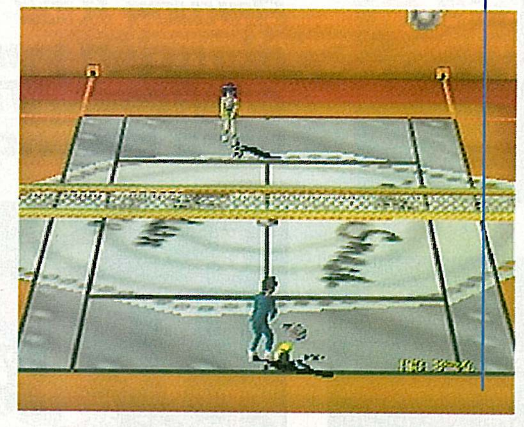


Algunas veces ser mejor que el rival no será la única cosa de la que deberéis preocuparos. En el desierto, por ejemplo, los escorpiones se encargarán de hacerte la vida imposible. En la pista de la caja de música, el centro gira y puede frenar tu carrera de manera notable.



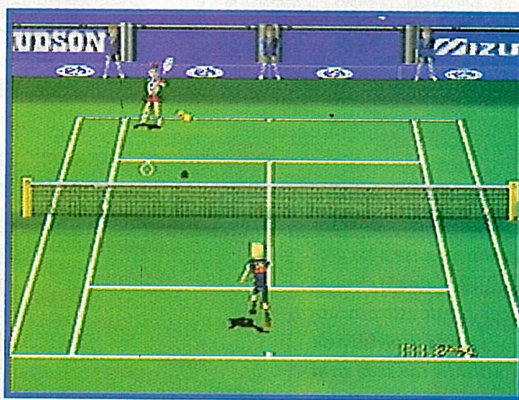
tas de juego como la del desierto con sus escorpiones, la glaciar con sus pingüinos o las de la caja de música con su pista con su parte central giratoria. Otro detalle interesante de esta modalidad es que también la podemos convertir en una apasionante modo *Versus* para dos jugadores.

Para que no echemos nada en falta, en **Centre Court Tennis** también encontraréis lo que podríamos llamar un modo «serio» con torneos como los de Australia, Gran Bretaña, Francia o Estados Unidos. Antes de participar en cualquiera de ellos, no estaría de más el darse una vueltecita por el entrenamiento y aprender algunas de la rutinas más eficaces para superar a los complicados rivales del modo *Torneo*. A partir de la segunda ronda, para superar al contrincante de la máquina, que corre y golpea como un auténtico poseso, tendréis que sacar el máximo partido a las extraordinarias posibilidades del *pad* analógico de **Nintendo 64**. Los amantes de la perfección absoluta en el golpeo puede que hayan encontrado el juego definitivo. Para nosotros lo es. **DE LUCAR**

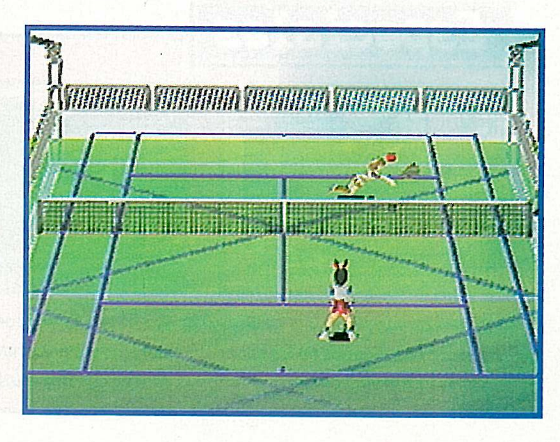




Para llegar a saborear las mieles del triunfo deberemos dominar unas cuantas rutinas de juego. Para ello, nada mejor que una buena sesión de entrenamiento para mejorar nuestro saque y las boleas en la red.



Además de simpatía, Centre Court Tennis derrocha jugabilidad





SUPER NUEVO

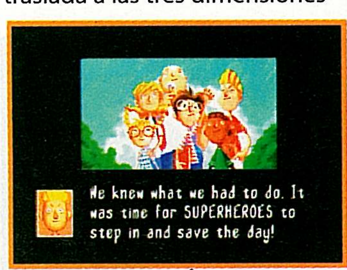
RAKUGA KIDS

KONAMI
KCE Kobe
96 MEGAS
JAPÓN

Del bloc de dibujo al televisor

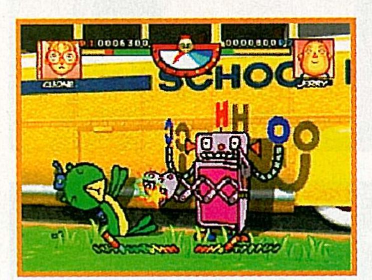
Contra todo pronóstico, parece que sí vamos a poder disfrutar en **Europa** de uno de los *arcades* de lucha más bonitos, divertidos y originales de ***Nintendo 64***. **Rakuga Kids**, el experimento de KCE KOBE que traslada a las tres dimensiones los garabatos y dibujos de un puñado de niños, llegará a **España** a principios del próximo año, acompañando al título estrella de KONAMI, Metal Gear Solid. Para los que no tuvisteis la oportunidad de ver imágenes de este juego hace unos meses, en estas mismas páginas con motivo de su lanzamiento en tierras niponas, es necesario aclarar que estáis ante uno de los títulos más llamativos a nivel visual de cuantos se han producido en 64 *bits*, y sin duda el más impresionante de todos en cuanto a musica, con un *riff* inicial de guitarra eléctrica que ya se ha convertido en toda una referencia a la hora de hablar del controvertido potencial sonoro de ***N64***. Y para colmo, es el colmo de la adicción y la jugabilidad. **NEMESIS**









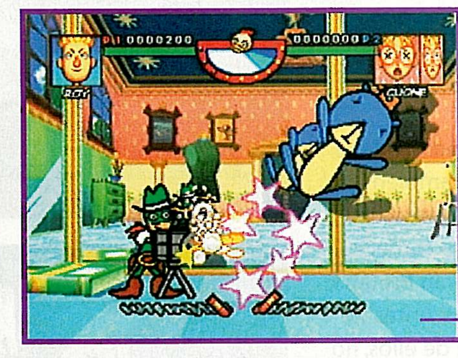




Rakuga Kids no sólo llama la atención por sus soberbios gráficos... Tiene una música para caernos de espaldas.



*Rakuga es el término que usan los japoneses para referirse a los graffitis, de ahí viene el nombre de esta producción de la división de KONAMI con sede en la ciudad de **Kobe**.*



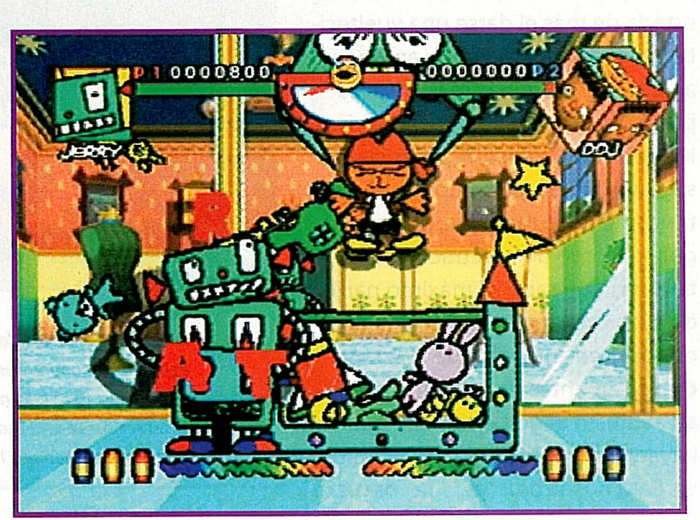
*Los gráficos de **Rakuga Kids** presentan un look de dibujo infantil que recuerda mucho al clásico Yoshi´s Island de **SNES**, como si hubieran sido dibujados con ceras y lápices de colores.*

Especiales



1 *Mamezo, con su capa al cuello, cuenta con algunos de los especiales más tronchantes.*

2 *Por ahora hemos contado dos especiales por luchador, aunque seguro que hay muchos más...*







La mejor simulación de rally por fin en N64

V-RALLY EDITION 99

SUPER NUEVO

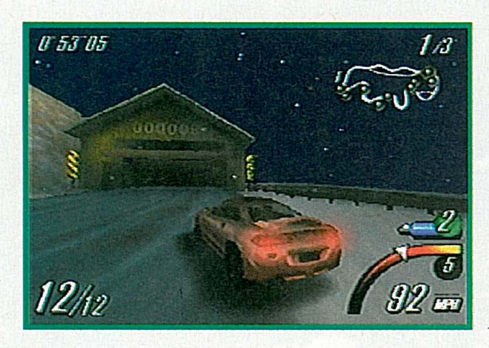
TOP GEAR OVERDRIVE

Un cambio de look total

KEMCO
KEMCO
96 megas JAPON

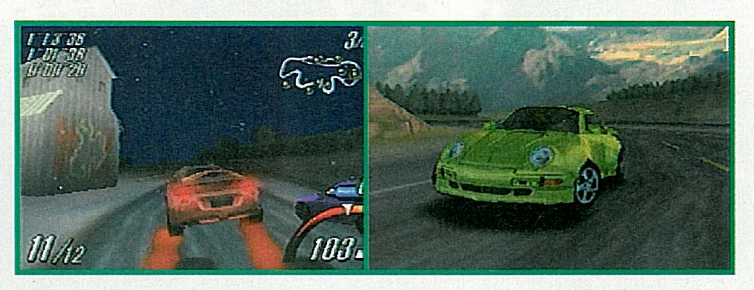


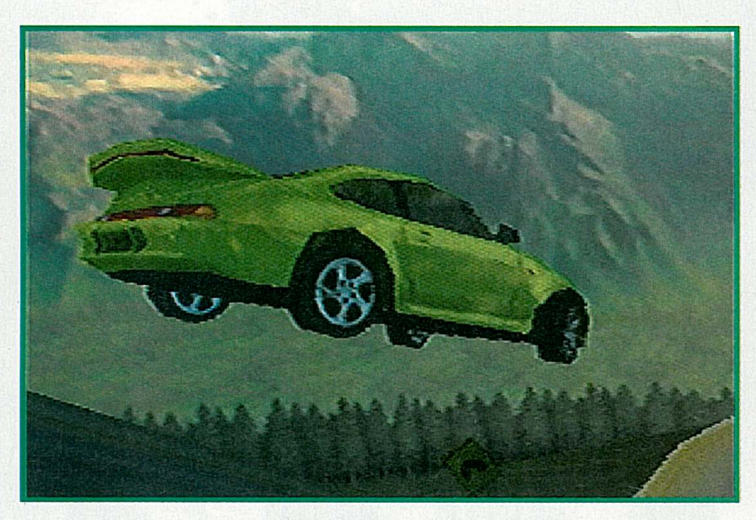
Para muchos aficionados al género de conducción en *Nintendo 64*, Top Gear Rally fue uno de los pocos juegos que mereció catalogarse como tal o, por lo menos, el único que logró transmitir al jugador emoción, auténtica sensación de velocidad y una considerable espectacularidad gráfica. **Top Gear Overdrive**, la segunda entrega que pronto podréis encontrar en las tiendas, conserva buena parte de aquellas virtudes pero ha dado giro significatico en materia de jugabilidad al pasarse al bando de los *arcades* de conducción. Es posible que alguno eche de menos parte del rigor de la primera entrega, pero seguro que muchos agradecen este nuevo y agresivo planteamiento. Por compararlo con un título conocido, **Top Gear Overdrive** es muy parecido a San Francisco Rush en su mecánica aunque con un tratamiento gráfico muy superior en todo lo que se refiere a movimientos, vehículos y escenarios. Vuelos casi eternos, atajos constantes, rivales tremendamente competitivos, *nitros* y otras cosillas por el estilo, hacen de cada carrera una aventura salvaje en la que apenas podréis respirar. Para ganar con cualquiera de los dos coches iniciales deberéis conocer los circuitos al dedillo y realizar una conducción magistral aprovechando cada *nitro* y cada atajo. Ya con dinero y posibilidades de mejorar vuestro vehículo, la cosa será algo más sencilla, nunca fácil, y podréis comprar algún vehículo más potente y manejable. Para entonces, ya estaréis enganchados y bien preparados para disfrutar a tope del modo para 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos. **DE LUCAR**



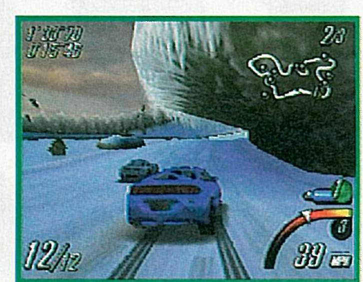
En esta nueva entrega de la saga de Kemco, los atajos y los vuelos cobran un protagonismo mucho más grande







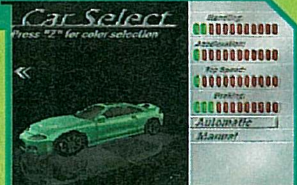




Asuntos Importantes







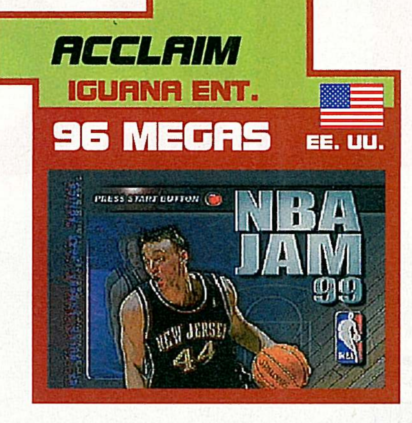
En el modo *Championship* podréis mejorar el coche con el dinero ganado en cada prueba. Lo más inteligente es mejorar un poco el inicial y acumular pasta para comprar el mejor de todos.

NBA JAM'99

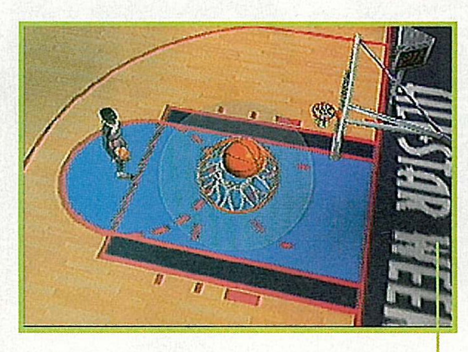
ACCLAIM
IGUANA ENT.
96 MEGAS
EE. UU.

Un cambio radical

La saga NBA JAM da un cambio radical en su salto a los 64 *bits* de NINTENDO. Los partidos dos contra dos dejan paso a un simulador cinco contra cinco de corte mucho más tradicional, en el que destacan sus gráficos en alta resolución. Cuando ACCLAIM anunció el lanzamiento de **NBA JAM'99** para ***NINTENDO 64***, todos esperábamos una nueva versión de la clásica recreativa, en la línea de las versiones aparecidas para las consolas de 16 y 32 *bits*. Sin embargo, ACCLAIM ha sorprendido a propios y extraños dejando a un lado los frenéticos partidos de las anteriores y versiones, y centrándose en un simulador cinco contra cinco. El nuevo cartucho, programado por IGUANA, tiene un corte mucho más tradicional, incluyendo, tal y como es habitual en su género, una considerable gama de opciones. Así, presenta entre otras un editor de jugadores, e incluso posibilidad de realizar traspasos. En el apartado gráfico también rompe con la sobriedad de sus antecesores, recogiendo una amplia variedad de cámaras. Otro de los grandes atractivos del juego es la posibilidad de lograr unos impresionantes gráficos en alta resolución, que recuerdan a los que suelen incluir los simuladores deportivos para ***PC***. De todas formas, para que el cambio no sea tan radical, se ha incluido un modo *arcade* en el que las reglas dejan paso a los golpes, al más puro estilo de la recreativa. La próxima aparición de **NBA LIVE'99**, hace que la lucha en este género sea apasionante. **CHIP & CE**

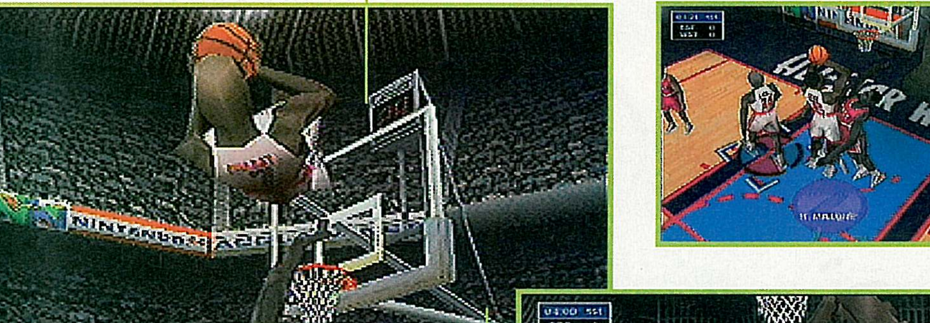


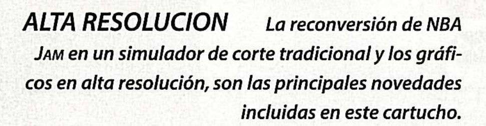




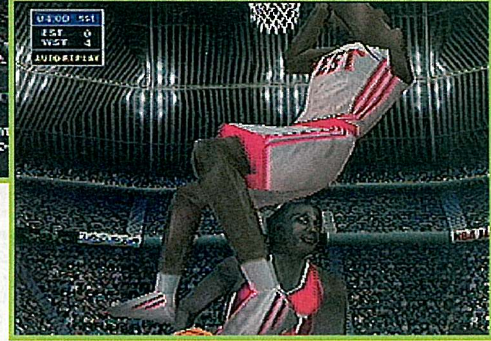
Entre las opciones se incluyen campeonatos de triples y de tiros libres. Para estos últimos se emplea un original sistema de precisión.

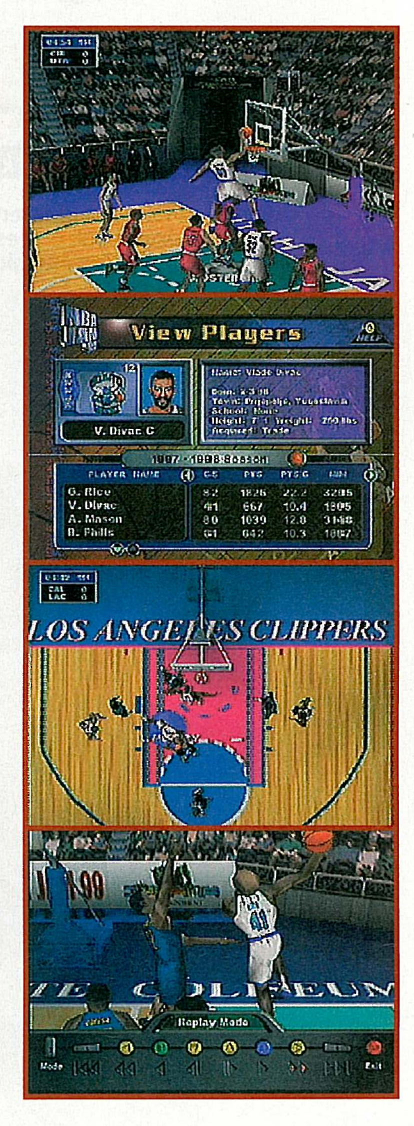






ALTA RESOLUCION La reconversión de NBA JAM en un simulador de corte tradicional y los gráficos en alta resolución, son las principales novedades incluidas en este cartucho.





Guillemot

La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.







RACE 32/64 STATION SHOCK 2
¡SOLO PARA PILOTOS SALVAJES!

www.guillemot.com

Compatible con Playstation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Distribuido por:





KNOCK OUT KINGS

El Rey del Guante

E. ARTS
ELECT. ARTS
CD ROM
EE.UU.

El boxeo resucita con un juego en el que están presentes las grandes estrellas de este deporte. El programa apunta cualidades para ser el auténtico número uno en su género. Aunque el boxeo fue uno de los deportes que llegó más rápido a los 32 *bits* de SONY, parecía que las compañías de videojuegos se habían olvidado de él. La reciente aparición de VICTORY BOXING 2 junto al anuncio del inminente lanzamiento de **KNOCKOUT KING BOXING** vuelven a poner de actualidad el deporte de las doce cuerdas. El nuevo programa sigue la línea de los simuladores clásicos, buscando hacer un fiel reflejo tanto del ambiente que rodea los combates como del desarrollo de las peleas. A ello han colaborado una interminable lista de profesionales del boxeo entre los que pueden destacarse a **Sugar Ray Leonard** y a **Oscar de la Hoya**. Además, el programa permite revivir combates históricos, ya que reproduce a algunos de los púgiles más grandes de la historia como **Muhammad Ali** o **Rocky Marciano**. Junto a ellos es posible crear un boxeador y mejorar sus condiciones para competir por el título. La apuesta de ELECTRONIC ARTS hace que el cinturón de los pesos pesados tenga un casi seguro dueño durante mucho tiempo.

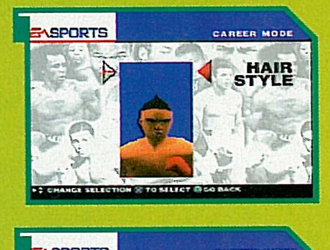
CHIP & CE

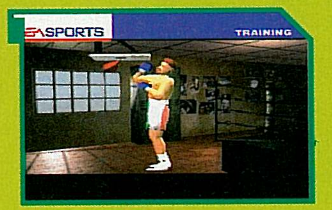


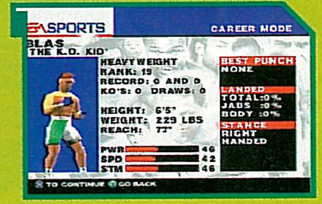




Editor de luchador







Una de las modalidades permite crear un jugador. Además de los rasgos físicos, el programa establece la posibilidad de mejorar las características técnicas mediante el entrenamiento.



ESTRELLAS DEL CUADRILATERO

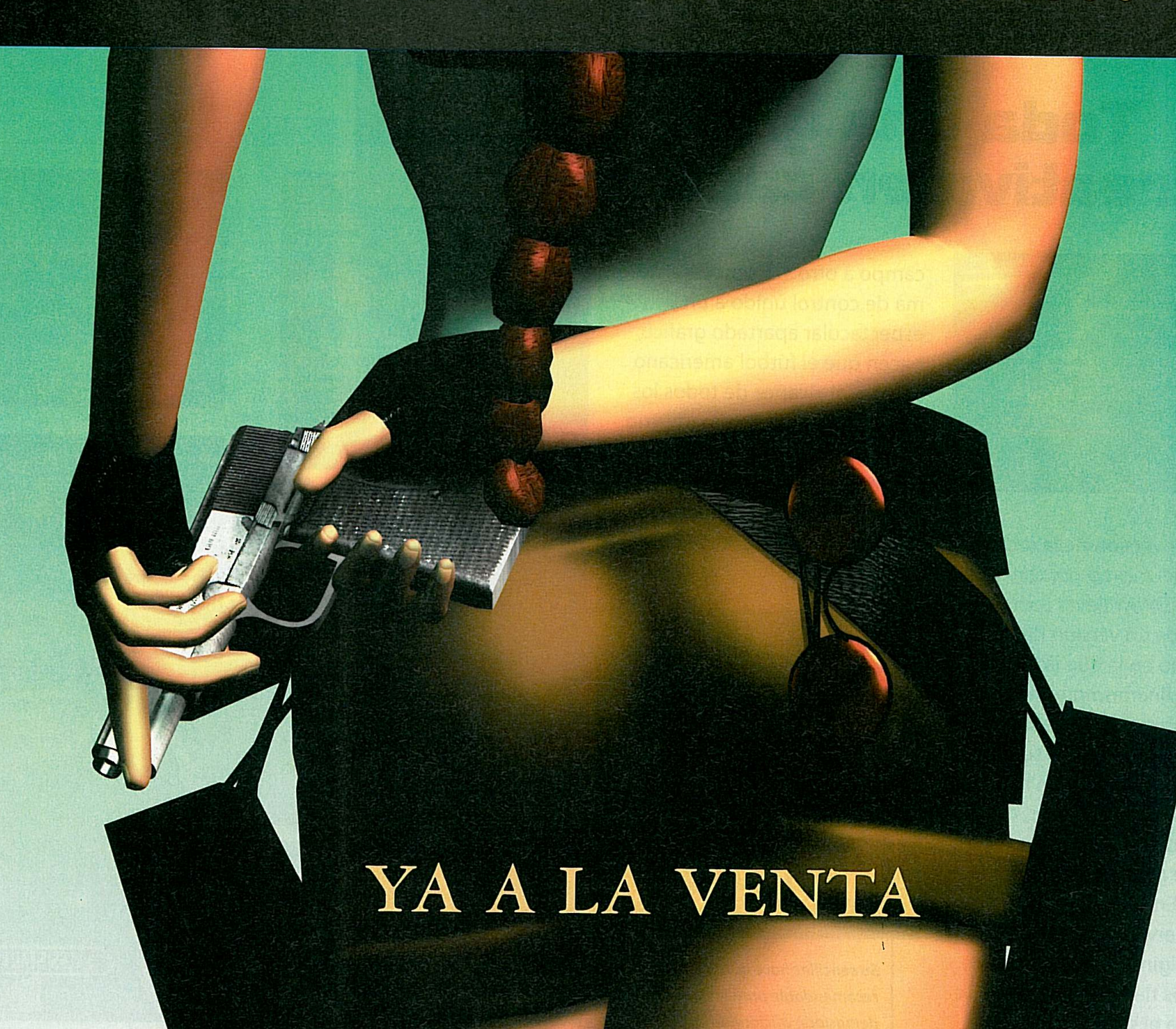
La posibilidad de contar con grandes estrellas del boxeo permite reproducir tanto enfrentamientos históricos como otros imposibles por la diferente edad de los púgiles.







Los magníficos comentarios están acompañados por las normas de este deporte que el árbitro enuncia antes de cada combate.


LARA'S BACK...
YA A LA VENTA


PlayStation


PC
CD

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT™

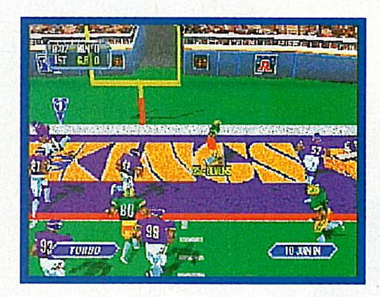

CORE
EIDOS
INTERACTIVE


PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

NFL BLITZ

MIDWAY
Midway
CD ROM
EE. UU.

Toda una gran recreativa en casa

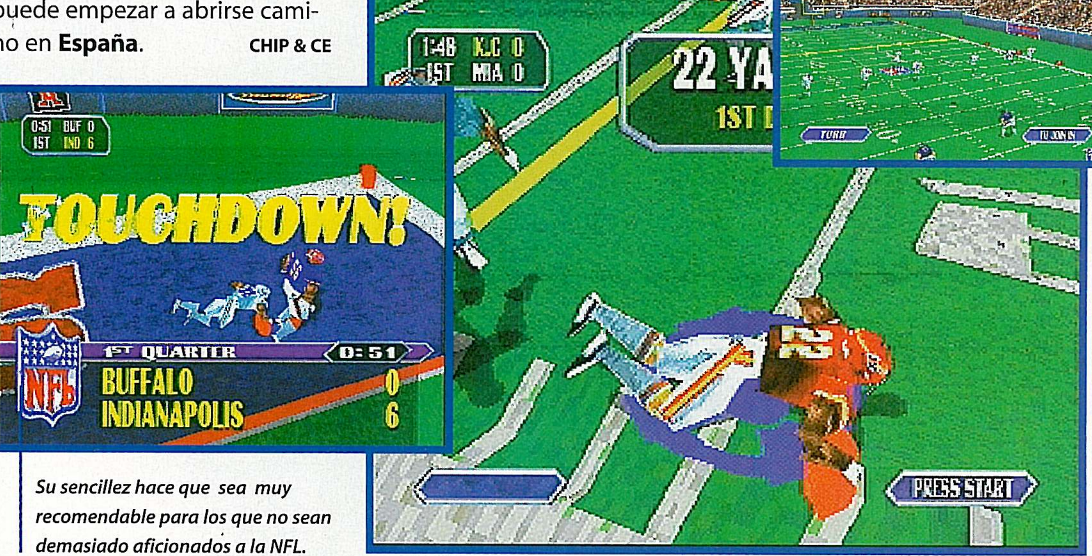


La conversión de la recreativa del mismo nombre permite a MIDWAY llevar hasta *PlayStation* un versión del fútbol americano en la que la jugabilidad y el dinamismo rompen con la habitual falta de ritmo de este deporte. MIDWAY se une a la reciente aparición en nuestro mercado de NFL Extreme, con la conversión de una de sus recreativas de gran éxito en **Estados Unidos**. En la citada conversión se mantiene la dinámica del juego original, en la que se eliminan los tiempos de espera, se simplifica el sistema de selección de jugadas e, incluso, se limita a escasos segundos el tiempo para elegir las mismas. A todo ello se une una reducción de las dimensiones del campo, así como del número de jugadores. Con ello se logra reducir las distancias y hacer que sea mucho más sencillo llegar de un campo a otro. Un sencillo sistema de control unido a un espectacular apartado gráfico, hacen que el fútbol americano se sitúe al alcance de todos los usuarios. La falta de dinamismo ya no es excusa para disfrutar de uno de los deportes más espectaculares del mundo, que puede empezar a abrirse camino en **España**.

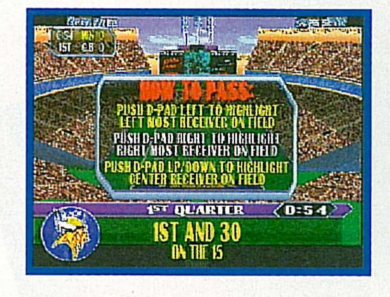
CHIP & CE





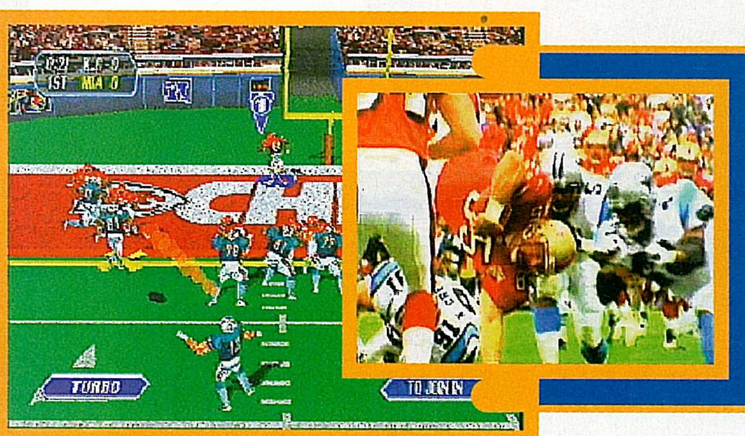


Su sencillez hace que sea muy recomendable para los que no sean demasiado aficionados a la NFL.



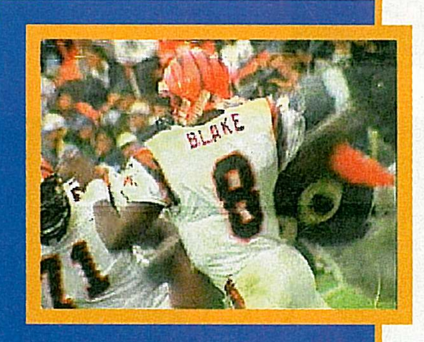






Intro

En la *intro* pueden apreciarse algunas jugadas capaces de poner los pelos de punta a cualquiera. Además, el juego incorpora una opción, denominada *Theatre*, en la que se recogen los diferentes vídeos incluidos en el programa.





LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD,
MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.
1080° TenEighty
SNOWBOARDING
LAMAR
BEST TIME 8'00"08
TIME 0'32"57
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO64
www.nintendo.es

KNIFE EDGE

KEMCO
KEMCO
64 MEGAS
JAPON

CD-i nuestro que estás en los cielos

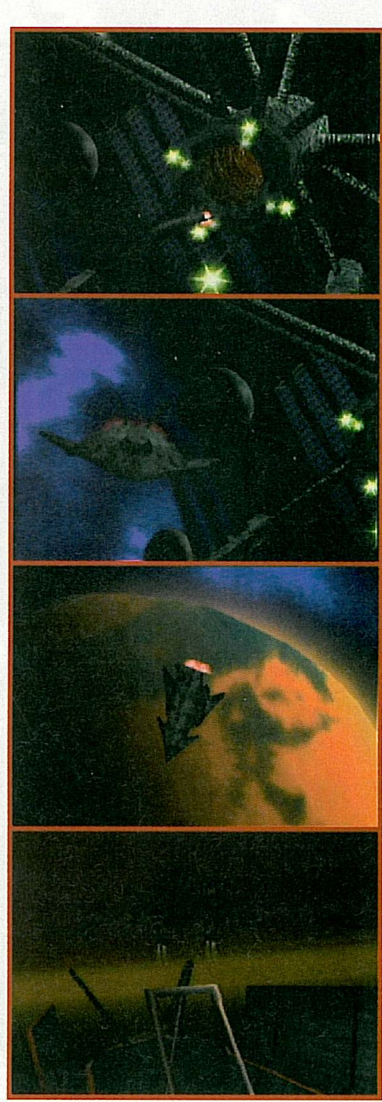
Hay cosas en la vida que no alcanzamos a entender , y menos cuando hablamos de una consola como **NINTENDO 64**, un sistema preparado para todo tipo de complicaciones técnicas... pero no para este **KNIFE EDGE**. Es difícil sentarse delante de la pantalla para intentar comentar un juego como éste, que lejos de aportar algo nuevo al mundo de los videojuegos, nos devuelve a una de las etapas más tristes de la historia del mismo. Una etapa a la que podríamos referirnos como la del «síndrome **CD-I**». Aquel sistema (aspirante a consola), era especialista en reproducir vídeo digital, gracias al cual potenció un sistema de juego, *shoot'em-up* para más señas, en el que una sucesión de imágenes de vídeo desfilaban por la pantalla mientras el jugador controlaba únicamente una mirilla. Era lógico que se programasen juegos de ese tipo para **CD-I**, pues en otros aspectos, afines a todo juego que se precie de serlo (*sprites*, *scrolls*, etc.), era totalmente incapaz. Pues bien, **KNIFE EDGE** recupera semejante idea para brindarnos un juego que no sólo no tiene ningún sentido, sino que además no es nada divertido. Una lástima, porque gráficamente es bastante agraciado. Pero claro, eso de controlar únicamente una mirilla no es la idea que tenemos aquí de pasarlo bien. De todas formas, aún tenemos esperanzas. No sería la primera vez que una *beta* (como la que tenemos de este **KNIFE EDGE**) no tiene nada que ver con la copia final del juego. Deseando lo mejor para este cartucho, podríamos imaginar que sus programadores se iban a dar cuenta a tiempo del tremendo error que supondría dejar el juego tal y como está. Podríamos imaginarlo, aunque claro...

J. C. MAYERICK



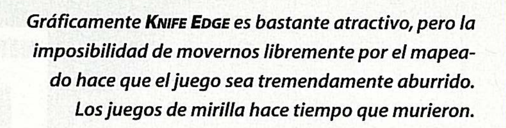
*Después del rollo que nos suelta el mando de turno, llega la hora de coger el otro (mando, se supone), pero esta vez el de **NINTENDO 64**.*











*Gráficamente **KNIFE EDGE** es bastante atractivo, pero la imposibilidad de movernos libremente por el mapeado hace que el juego sea tremendamente aburrido. Los juegos de mirilla hace tiempo que murieron.*

LOS COCHES MÁS RAPIDOS SOBRE TIERRA,









CARRERAS TODOTERRENO, REGLAS TODOTERRENO.



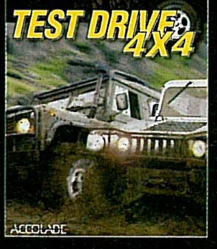






www.accolade.com





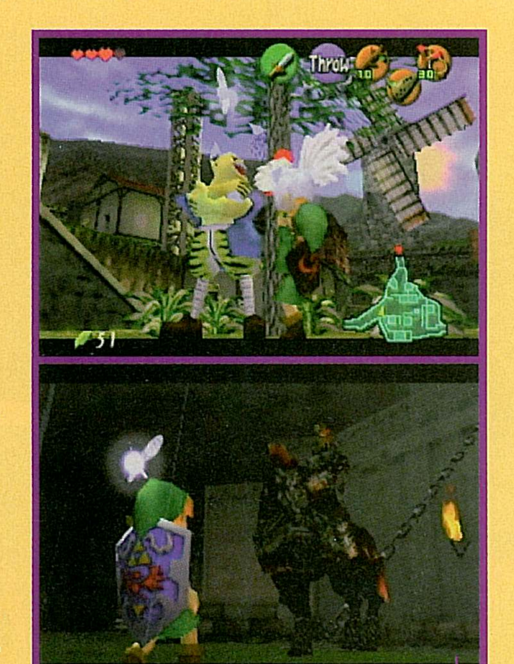
Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



Legend of Zelda: Ocarina of Time

Descubrir ahora la genialidad de **Mr. Miyamoto** con una lista de grandes títulos a sus espaldas no supone ninguna sorpresa para los que llevamos unos años en este mundillo. Sin embargo, quedarse completamente alucinado con la **explosiva** combinación de su ingenio y todo el potencial de **Nintendo 64** sí que es una novedad y una delicia para los sentidos.



Link se encontrará con Ganondorf, su eterno enemigo, varias veces durante el juego antes del enfrentamiento final. Lo que no se espera el diabólico personaje es que este pequeñajo pueda poner su plan en peligro.



De los recuerdos del último ZELDA para ***SUPER NINTENDO***, hemos pasado a la realidad de la entrega de esta saga para ***NINTENDO 64***, la última gran obra de **Shigeru Miyamoto** que nos abre de par en par las puertas del mítico mundo de Hyrule. Un lugar donde la leyenda se funde con la magia y que despliega sus maravillas ante nuestros atónitos ojos sin remedio. Una vez inmersos en este incomparable marco, resulta increíble comprobar el tiempo que ha transcurrido cuando Link se convierte en un adolescente, y apenas hemos notado su paso inmersos en la sólida historia que da pie a **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME**. No sólo el argumento tiene la culpa. Los paisajes, interiores y mazmorras han sido recreados de una forma impecable, con una riqueza de texturas que hace unos años nos parecería imposible de conseguir en esta consola. El papel de los gráficos prerrenderizados, como vemos en el mercado y los jardines del castillo, contribuyen a aumentar la belleza de **ZELDA** espectacularmente. Y por si esto fuera poco, para darle un toque aún más realista a tan importante apartado se han desarrollado unos efectos de luz impecables. Durante el anochecer el juego nos muestra toda la gama de colores hasta que el sol se oculta y las tinieblas se apoderan del mundo. El sonido también cumple un papel esencial para dotar de vida a Hyrule y

LEGEND OF ZELDA...

ACTION RPG 3D

Megas	256
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI







*La variedad de enemigos de **Zelda 64** nos sorprenderá en todo momento. Cada una de las zonas de Hyrule está habitada por su propia raza, y allí encontraremos adversarios de todo tipo.*

Equitación







En Lon Lon Ranch se encuentra uno de los elementos más vistosos del juego: Epona, un caballo indomable. Primero tendrás que aprenderte con la ocarina la canción que apacigüe a la bestia y esperar a que transcurran 7 años para montarte a su grupa. La animación de Epona es increíble. De hecho se hizo captura de movimientos con un caballo y un jinete para obtener un resultado lo más realista posible. Y lo han conseguido. Para colmo, el *Rumble Pak* marca perfectamente los pasos de Epona de forma que sentiremos, sin mirar a la pantalla, cuándo está andando, corriendo o saltando. Pero será mejor que descubráis todas las sorpresas vosotros mismos.

VALORACION

¿Cómo valorar una producción que raya la perfección en todos sus apartados? La indiscutible belleza de los paisajes de Hyrule, las fantásticas melodías de cada lugar y mazmorra, junto con una jugabilidad aplastante, conforman un juego que parece sacado de otra dimensión. Tan sólo se ve empañado al no estar traducido al castellano, aunque Nintendo España intentará subsanar el problema regalando una guía completa del juego.

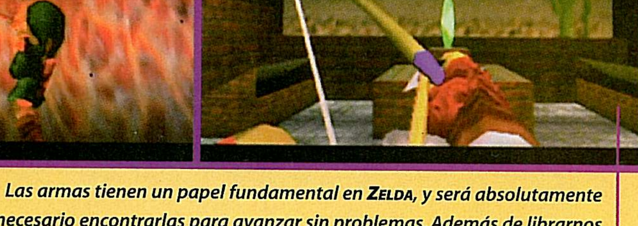






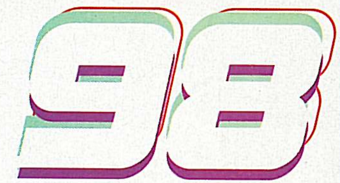


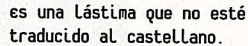




*Las armas tienen un papel fundamental en **Zelda**, y será absolutamente necesario encontrarlas para avanzar sin problemas. Además de librarnos de nuestros peores enemigos, también servirán para participar en competiciones y obtener jugosas recompensas como corazones o dinero.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
98	98	98	98	98
Una ejecución brillante que en algunos momentos nos puede dejar embelesados contemplando la pantalla. Todo gracias a la riqueza de texturas y la perfecta combinación de entornos 3D y gráficos prerrenderizados.	A parte de las melodías para la ocarina, que podremos interpretar en el juego, las composiciones características para cada zona del juego son extraordinarias, superando con creces a cualquier otro juego de cartucho.	El apartado gráfico cobra vida cuando escuchamos el extenso abanico de efectos sonoros de Zelda. El cambio que se produce del día, con cantos de pájaros, a la noche, con grillos y aullidos, resulta alucinante.	Como colofón, Miyamoto vuelve a demostrar que tiene muy claro cómo conseguir que el jugador se introduzca en el juego y no suelte el mando hasta el final. Impresionantes jefes finales, un mapeado inmenso y muchos secretos.	+ Que gente como Miyamoto continúe produciendo juegos. − Es una lástima que no esté traducido al castellano.







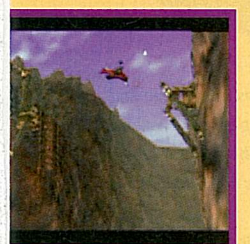
Cuando el pequeño Link reúne las tres Piedras Espirituales de los Kokiri, los Gorons y los Zora, se abre el acceso a la puerta del Reino Sagrado.

La princesa Zelda regala a Link la legendaria Ocarina del Tiempo, que resultará totalmente indispensable para entrar al Reino Sagrado.

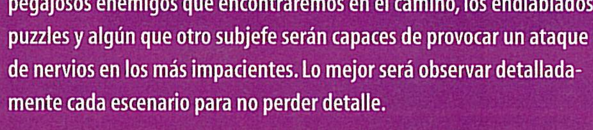
sus habitantes. El agua de una catarata rompiendo contra las rocas, los pájaros, grillos, lobos, gallinas, caballos, explosiones y la vocecilla del hada de Link (con frases muy escuetas) entre otros, conforman unos efectos de sonido muy conseguidos, aunque las melodías que tenemos que interpretar con la ocarina son uno de los puntos fuertes del apartado sonoro del juego. No sólo por su indudable calidad, sino porque tras escucharlas resulta casi imposible olvidarse de ellas y tararearlas a cualquier hora del día inconscientemente. Mucho más trabajadas y con mayores variaciones tonales, las composiciones creadas para cada una de las zonas del inmenso mapeado nos deslumbrarán. Basta sobrecogerse con los cánticos digitalizados que nos reciben en la sombría mazmorra del cráter en Death Mountain o disfrutar con la alegre melodía de Hyrule Fields, sin desmerecer a ninguna de las demás. Con semejante transfondo, parece que estamos hablando más de una galería donde podemos contemplar bellos paisajes y escuchar una fenomenal banda sonora que de un juego. Pero no es así, porque la sabia

En el inventario de Link se irán incorporando todos los objetos valiosos que halle en su aventura y los mapas de Hyrule y las mazmorras.

Cada vez que encuentres un objeto, el juego te explicará cuáles son sus propiedades y te dará una detallada descripción de cómo utilizarlo.



Las mazmorras.

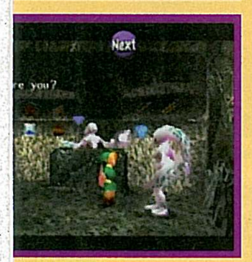
En la última entrega de **Zelda** tendremos que visitar un total de 10 mazmorras para completar el juego. Todas ellas cuentan con un amplio mapeado, aunque las últimas son gigantescas y laberínticas. Básicamente, el esquema será encontrar las llaves que nos permitan seguir avanzando hasta encontrar la guarida del jefe final. Ya sé que puede parecer sencillo, pero los pegajosos enemigos que encontraremos en el camino, los endiablados puzzles y algún que otro subjefe serán capaces de provocar un ataque de nervios en los más impacientes. Lo mejor será observar detalladamente cada escenario para no perder detalle.



mano de Miyamoto ha impregnado con el espíritu de la saga a **Zelda 64**. La variedad es la nota predominante a lo largo de la aventura de Link. A las enormes dimensiones del mundo de Hyrule, con galerías de tiro, un subjuego de pesca y carreras de caballos, se une el vasto mapeado de las 10 mazmorras y sus correspondientes jefes finales. Todos ellos impresionantes, de un tamaño descomunal y todo un reto para el jugador. Además, son presentados en secuencias poligonales al igual que ciertas escenas claves del juego. Y aunque en

La era oscura.

La primera misión que la princesa Zelda le encomienda a Link es recuperar las tres Piedras Espirituales que las razas de los Kokiri, los Gorons y los Zora guardan como un tesoro en sus reinos. Tras conseguir éstas y la Ocarina del Tiempo, el muchacho podrá entrar en el Reino Sagrado donde permanecerá 7 años en un sueño. Cuando por fin abandona el reino y sale del Templo del Tiempo, Link se encuentra que el mundo que antes conocía ha cambiado notablemente. Las tinieblas y la destrucción asolan los alrededores del castillo de Hyrule, que ha sido sustituido por una tenebrosa fortaleza obra de Ganondorf. En Kakariko Village también encontramos cambios. La casa que estaba en construcción cuando Link era pequeño ya se ha terminado y es ahora una Galería de Tiro.






Las referencias a «ZELDAS» anteriores también están presentes como la habitación con las baldosas flotantes.

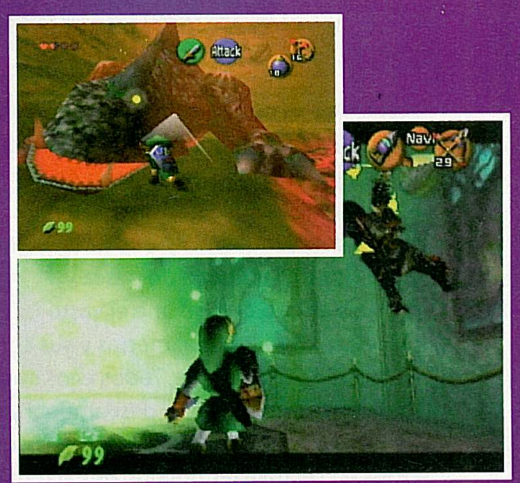
ZELDA prácticamente no hay voces, la expresividad de los personajes, y en particular del rostro de Link , suplen a la perfección esta carencia. Por último, me gustaría destacar el increíble uso del *Rumble Pak*, especialmente alucinante una vez que Link ha conseguido el caballo, ya que marca hasta tres pasos diferentes del equino. Como podéis ver, **ZELDA 64** es el juego del año, la estrella que te iluminará esta Navidad. **R. DREAMER**



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO





Final Bosses. Junto con Epona, uno de los elementos más espectaculares del juego. Dragones gigantes, arañas monstruosas, fantasmas que salen de un cuadro e increíbles efectos de luz y transparencias se unen a unos patrones de ataque de lo más original que hemos observado en los últimos años en cualquier juego.







El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

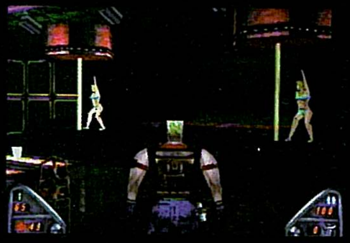
No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.











Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918





The Legend of Zelda: a Link to the Past

No he podido **resistir** la tentación de retroceder casi siete años para refrescar y alegrar vuestras mentes con uno de los **clásicos** del videojuego más **admirado** y aclamado de todos los tiempos. Así era el tercer capítulo de la legendaria saga The Legend of Zelda.

Me ha sido completamente imposible pasar por alto el recuerdo de uno de mis juegos favoritos, un *Action RPG* antológico que marcó la trayectoria de ***Super Nintendo*** allá por 1992. Un Legend of Zelda, tercer capítulo tras las dos inolvidables entregas de ***NES***, que nacía en los albores de los 16 *bits* pero que supo aprovechar la magia tecnológica de la gran consola de NINTENDO.

Aprovechando que el fenómeno Zelda está de moda, con la sobresaliente entrega de ***Nintendo 64*** y la inminente versión para ***Game Boy Color*** de Link's Awakening, no estaría mal que adquiriérais, si es que no lo tenéis ya, el clásico de ***SNES***, que se encuentra a buen precio y sigue incluyendo el bonito mapa de Hyrule y el simpático librito de pistas sellado con el símbolo de la Triforce. **The Legend of Zelda: A Link to the Past** esconde en sus ocho megas todo el buen hacer de **Shigeru Miya-**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

EL FINAL DE GANON

En el interior de esta pirámide del Dark World se encuentra Ganon, nuestro último escollo para finalizar la gran aventura de NINTENDO. No te olvides de llevar contigo las flechas de plata.

VALORACION

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST es el mejor juego de SNES de todos los tiempos junto a SUPER MARIO WORLD. Su inmensa calidad técnica, pese a sus siete años de antigüedad, y su perfecta curva de dificultad-jugabilidad le mantienen en lo más alto, desbancando a la gran mayoría de juegos de la actualidad. Tener SUPER NINTENDO y no poseer este cartucho es pecado mortal. Es la compra ideal de estas Navidades junto a ZELDA de NINTENDO 64 y el capítulo de GAME BOY.

THE LEGEND OF ZELDA

ACTION RPG

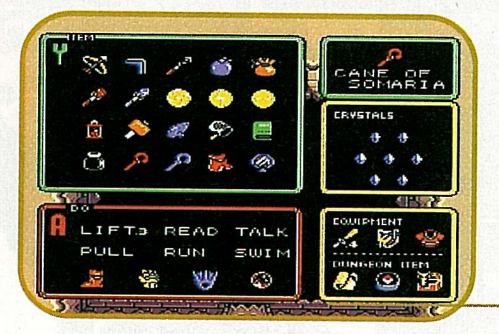
Megas	8
Jugadores	1
Vidas	ENERGÍA
Fases	2 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

Las Mazmorras

A lo largo del juego visitaremos numerosas mazmorras de dificultad creciente en las que tendremos que buscar los tres colgantes o uno de los siete cristales mágicos. En cada mazmorra tendremos que encontrar la brújula, el mapa y la gran llave, y al final nos espera un enfrentamiento con un gran enemigo y algún valioso *item* de regalo. Si todo esto os parece fácil, esperad al octavo Dungeon.







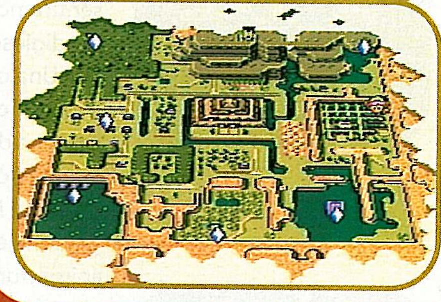
MENU AL COMPLETO *Este es el glorioso aspecto que muestra el inventario de Link con todos los items conseguidos. Si queremos conseguir todo este material, flechas de plata, todos los corazones de energía extra y botellas de cristal, tendremos que explorar todos los rincones de Hyrule.*



moto y su experto grupo de programación, y cuando irrumpió en el mundo **SUPER FAMICOM/NINTENDO** hace ya tantos años, todos elevamos la categoría del juego a obra maestra y clásico de clásicos. Y una vez más, no nos equivocamos. Me incluyo porque tuve la suerte de comentarlo y disfrutar con su hechizo. Seis años después he desempolvado el cartucho y me he vuelto a encontrar con esa indescriptible y cálida sensación de antaño, con el encanto y la evocación de otros tiempos, de esos que jamás olvidas y que permanecerán contigo hasta el final. Jugar con **THE LEGEND OF ZELDA** es surcar una noche lluviosa buscando la respuesta a un sueño deseado, explorar oscuras y frías mazmorras en busca de objetos mágicos y princesas encerradas en ilusiones de cristal, o luchar contra gigantescos enemigos hasta la misma extenuación. Y lo más

Los dos Mundos





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	95	95	97	97
La exquisita utilización de la paleta de color, el simpático diseño de todos los personajes y elementos gráficos del juego y los sorprendentes efectos de MODO 7 y GHOST LAYERING merecen un sobresaliente.	El maestro KOJI KONDO se ha encargado de crear una pegadiza y memorable colección de melodías que canturrearemos sin parar hasta el final de nuestros días. Mención especial para la composición del final. Buen estéreo.	De nuevo KOJI KONDO y el chip SONY de SNES se unen para crear docenas de realistas sonidillos magnificados por la aparición de digitalizaciones y un logrado efecto de eco. El ruido de la tormenta al principio es genial.	Este apartado roza la perfección gracias al estudiado guión del juego, su curva de dificultad y una duración justa. El control del personaje también es perfecto y no pararemos de jugar hasta haberlo completado.	+ Disfrutar de nuevo con uno de los mejores juegos. - Que no haya más capítulos de la saga en 16 bits y que no te lo hayas comprado todavía.



Final Bosses

Hasta un total de catorce enemigos finales diferentes y de considerable tamaño nos esperan en LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST. Hay algunos fáciles, otros difíciles y, como es lógico, el peor de todos será el malvado Ganon, que nos planteará serias dificultades para acabar con él.









importante, sentir que eres realmente tú el que vive una auténtica leyenda, de esas que ya no es posible protagonizar en la vida real. Eso es lo que todos hemos sentido y sentiremos siempre junto al prodigioso cartucho de NINTENDO. Una obra maestra engalanada con gráficos que todavía hoy son capaces de vestir la mejor de las aventuras, con impecables efectos en *Mode 7* y *Ghost Layering*, y un diseño de los personajes soberbio con simpáticas animaciones y una estudiada utilización de la paleta de color. A esto hay que sumarle un entorno 2D de generosas proporciones repleto de elementos gráficos de exquisita variedad y recreación. Quién no se acuerda de las traicioneras mazmorras repletas de puzzles y los tres *items* imprescindibles que se escondían en cada una de ellas, o de los tensos enfrentamientos con los *Final Bosses* y la inmensa satisfacción que nos invadía al acabar con ellos. Todo esto y mucho más se puede resumir con dos palabras, jugabilidad perfecta. Sin olvidar un desarrollo lógico, fluído, sin interrupciones y una curva de dificultad estudiada al milímetro. Sólo las obras maestras poseen estas cualidades. El apartado sonoro (sonido FX y banda sonora) creado por el maestro **Koji Kondo** es otro de los puentos fuertes con sus pegadizas y épicas melodías, efectos de eco y una inmensa colección de sonidillos perfectos para cada situación. Así fue, es y será por los siglos de los siglos LEGEND OF ZELDA en ***SNES***, uno de los mejores juegos jamás creados que todavía es capaz de dejar en el mayor de los ridículos a casi todas las actuales creaciones para 32 y 64 *bits* del género. Juegos como éste sólo nacen cada cierto tiempo y se gestan en el interior de una mente privilegiada y de un amante de la perfección lúdica absoluta: **Shigeru Miyamoto**.

THE ELF



Adelantándose a su TIEMPO

FIFA'99

Con la presencia de *Morientes*, la quinta aparición de FIFA para PlayStation tiene sus principales *novedades* en la jugabilidad. A ello hay que unir el aumento de equipos, la incorporación de una liga europea y volver a contar con los comentarios de *Lama* y *González*.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



Una vez más la proximidad de las fechas navideñas suele coincidir con la aparición de una entrega de FIFA. Despues de la versión de 1998 y de la entrega mundialista (COPA DEL MUNDO FRANCIA'98), ELECTRONIC ARTS había puesto el listón muy alto para futuros lanzamientos. Lo primero en cambiar es la campaña publicitaria, en la que se sustituye a **Raúl Gonzalez** por su compañero de equipo **Fernando Morientes**. Esperemos que el juego no sea gafe y que el simpático jugador extremeño tenga mejor suerte que un Raúl que no tuvo, en la pasada campaña, su mejor temporada. La presentación también ha sido totalmente renovada, incluyendo un nuevo sistema de menús junto a un renovado apartado musical. Tanto en la *intro* como en el resto del juego se vuelve a contar con grupos de primera fila, sustituyendo a **Blur** y a **Chumbawamba** por grupos como **Fatboy Slim** con su popular Rockafella Skank. Sin embargo, las principales novedades de esta versión se centran en la búsqueda de una mayor jugabilidad. En este sentido, los programadores han conseguido mejorar la inteligencia artificial del programa, tanto en los rivales (mediante aspectos como los marcajes), como en los compañeros de equipo (en apartados como los desmarques). Sin embargo, el programa también deja sitio para la improvisación, lo que da lugar a una enorme gama de situaciones. También se ha conseguido incrementar la velocidad de reacción de los jugadores ante una orden, junto a un uso más racional de la velocidad. Con respecto a este último aspecto, uno de los grandes defectos del



*La anterior entrega de FIFA fue la primera en utilizar a jugadores para su promoción. Para esta ocasión, **Fernando Morientes** sustituye a su compañero del equipo **Raúl**.*

VALORACION

con la nueva entrega de FIFA, ELETRONIC ARTS se vuelve a asegurar un lugar de privilegio en el grupo de juegos de cabeza en la simulación futbolística. Las nuevas opciones y, sobre todo, la mejora en la jugabilidad, son los argumentos que constituyen la apuesta para la presente temporada. La última versión de ISS es la gran competidora, aunque FIFA cuenta con la importante ventaja de la inclusión de clubs y jugadores reales. su dinero les ha costado.

FIFA'99

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

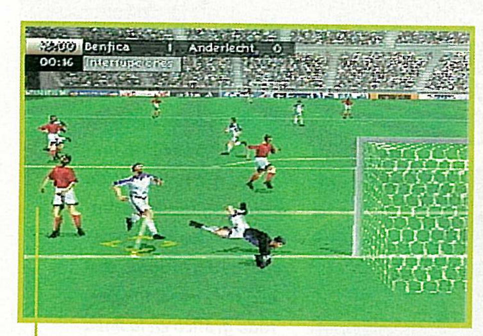


Secuencias

El juego es amenizado con magníficas secuencias. Entre ellas hay que destacar las diferentes celebraciones de un gol, o las protestas tras la señalización de una falta.



EDITOR *El magnífico editor de las últimas versiones vuelve a ser incluido entre la impresionante variedad de opciones. La cantidad de parámetros a determinar (velocidad, potencia, resistencia, etc.), hacen posible adaptar cada jugador a sus características reales.*



EQUIPOS *La aparición de equipos y jugadores reales es uno de los principales alicientes de la saga. Conocedores de ello, EA incorpora dos nuevas ligas (belga y portuguesa), que se unen a las once de la anterior versión, y a las selecciones nacionales.*



Estadios

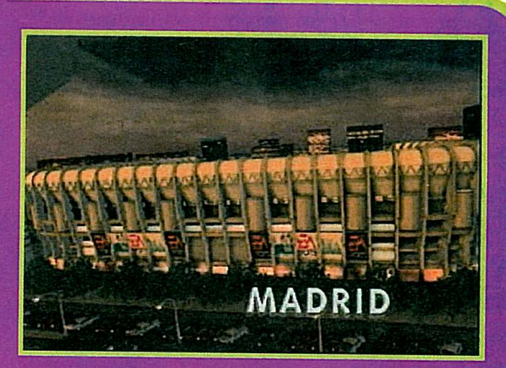


Se incluyen tres nuevos estadios, que se suman a los 16 recogidos en la versión de 1998. El juego presenta una breve *intro* en la que se ofrecen imágenes de los mismos.



juego era la posibilidada de coger el balón a una velocidad endiablada y no soltarlo hasta encontrarse cara a cara con el portero rival. En **FIFA'99**, el *sprint* de los jugadores se ha racionalizado, haciendo que la velocidad disminuya cuando la carrera es muy larga. El apartado gráfico se complementa con una aumento de las animaciones, 8 cámaras, unas impresionantes repeticiones, y la incorporación de secuencias que reproducen diferentes lances del juego (como celebración de goles, o protestas al árbitro).





GRAFICOS 93

La animación de los jugadores permite una fiel reproducción de los mismos. El detalle de los efectos de luz, según sean las condiciones atmosféricas y la hora a la que se disputa el partido, dan al juego un enorme realismo.

MUSICA 92

En la línea de los dos últimos FIFA, EA vuelve a acertar incorporando melodías de grupos que actualmente triunfan en el panorama musical. Entre los elegidos se encuentra FATBOY SLIM con su éxito Rockafella skank.

SONIDO FX 95

Se aumentan, de 40.000 a 50.000, las palabras de los comentaristas de la CADENA SER, MANOLO LAMA y PACO GONZÁLEZ. Con ello se consigue mejorar el apartado sonoro siguiendo el camino marcado por anteriores entregas.

JUGABILIDAD 93

El apartado de la jugabilidad vuelve a ser clave en la evolución de FIFA. La mejora de la inteligencia artificial, la respuesta más rápida, y la racionalización de la velocidad, son una muestra en este aspecto.

GLOBAL



\+ La mejora en jugabilidad y el gran realismo.

\- La casi perfecta actualización de plantillas y los comentarios.

*Para lograr unos movimientos de los jugadores reales, se ha utilizado el tradicional sistema de Motion Capture. Para esta versión se han prescindido de los servicios de **Ginola** que participó tanto en FIFA 98 Rumbo al Mundial como en Copa del Mundo Francia 98.*





La mejora de la jugabilidad se basa en una renovación de la inteligencia artificial. A un mayor rendimiento a la hora de los desmarques y de la anticipación, se une una respuesta más rápida de los jugadores .



Entre las opciones destaca la eliminación del fútbol cinco y de las tandas de penaltis como modo independiente, así como la incorporación de dos nuevas ligas (belga y portuguesa), la de tres estadios más, la de una superliga, así como el aumento de competiciones disponibles. En este útimo aspecto se recoge un modo de partido rápido, la posibilidad de crear competiciones a nuestra medida y un modo, denominado «gol de oro», en el que la duración de un partido viene determinada por alcanzar un determinado número de goles. Con este programa EA consigue mejorar la jugabilidad precedente ofreciendo el gran atractivo que lleva consigo la presencia de clubs y jugadores reales de todo el mundo.

CHIP & CE



*Los comentarios de **Lama** y **González**, unidos a la presencia de equipos y jugadores reales, son los principales apoyos del programa. A ello se le une una apartado gráfico en la línea de sus antecesores.*



LIGA EUROPEA *Una de las novedades es la inclusión de una liga entre clubs europeos. Su formato está compuesto por dos grupos de diez equipos que se disputan el pase a la segunda fase mediante el sistema de liguilla. Los representantes españoles en la misma son el **F. C. Barcelona** y el **Real Madrid C. F.***



LA AVENTURA NO ES VIAJAR EN EL TIEMPO.

MURALLA CHINA 2066 N.M. 3827 km

RUTA 66

ANTIGUO EGIPTO 756 N.M. 1401 km

FUTURO 1026 N.M. 1900 k

EDAD MEDIA 659 N.M. 1220 km

LA AVENTURA ES VIAJAR CON CRASH.

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



CON AMIGOS COMO CRASH NO HACEN FALTA ENEMIGOS. PERO TAMBIÉN LOS HAY. Y DE TODOS LOS COLORES Y TAMAÑOS: DINOSAURIOS, ROMANOS, PIRATAS, MOMIAS... EN FIN, LA MEJOR RECOPILACIÓN DE MALOS DE LA HISTORIA. CLARO, QUE CRASH CUENTA AHORA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE SU HERMANA Y CON UN MONTÓN DE VEHÍCULOS NUEVOS, PARA ARRASARLOS POR TIERRA, MAR Y AIRE.

CRASH BANDICOOT 3. LA AVENTURA MÁS ANIMAL DE LA HISTORIA.








DUAL SHOCK™

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/crash3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Entra en una nueva DIMENSION

Turok 2



Si la primera parte supuso una pequeña **revolución** en N64, Turok 2, con sus importantísimas innovaciones y su alucinante **tratamiento** gráfico, puede convertirse en la referencia obligatoria para hablar de este género en el mundo de las consolas. En este cartucho de **256 megas** hallaréis muchas de las cosas de las que tanto se vanagloriaban los alegres chicos del PC con sus potentes y costosos cacharros.

Un detalle que dice mucho de **Turok 2** es el hecho de que lo peor del juego, con mucha diferencia, sean las numerosas *intros* de cada una de las fases. Si pensamos un poco en esta anécdota, alguno podría pensar que los programadores lo han podido hacer a propósito para que nuestra impresión al comenzar a jugar sea aún mayor. Sea como fuere, con el nuevo cartucho de ampliación de 4 megas de memoria o sin él, más de uno quedará boquiabierto ante este impresionante espectáculo llamado **Turok 2**.

Al comparar esta nueva entrega con su predecesor, notaréis que han cambiado un montón de cosas y no sólo a nivel gráfico. Es innegable que los gráficos en alta resolución, el mayor dominio y variedad de texturas, los juegos de luces, la desaparición de buena parte del efecto niebla y un *engine* más potente, hacen que aquel Turok parezca casi un boceto de **Turok 2**. Pero estos cambios, que cualquiera con un mínimo de ojo clínico podría apreciarlos, no son, quizá, el tema que más ha evolucionado entre ambos títulos. En **Turok 2** el asunto más novedoso es que buena parte del desarrollo de muchas fases se apoya más en los elementos típicos de los juegos de aventura que en los de acción constante a base de disparo. Más de uno alucinará cuando lleve varios minutos andando, trepando, saltando y sin apretar ni una sola vez el gatillo. Que nadie se asuste, porque también hay subniveles con tanta acción que luego desearéis que vuel-

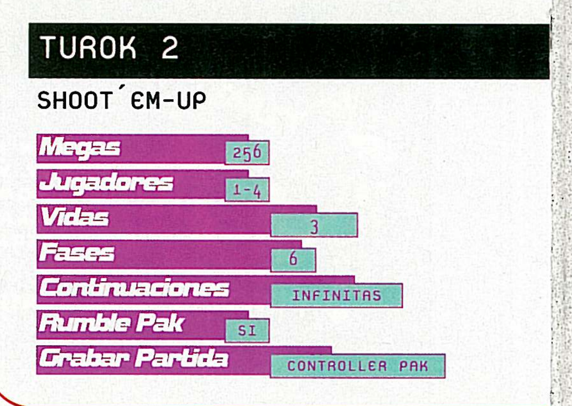
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENT.





*En estas pantallas podéis apreciar el impresionante aspecto de los enemigos de **Turok 2**, toda la espectacularidad de los entornos y la enorme calidad de los efectos de luz.*



TUROK 2

SHOOT´EM-UP

Megas	256
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	6
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





Aunque por su lamentable aspecto deberíamos pensárnoslo dos veces, en algunas fases deberemos liberar a unos cuantos rehenes.

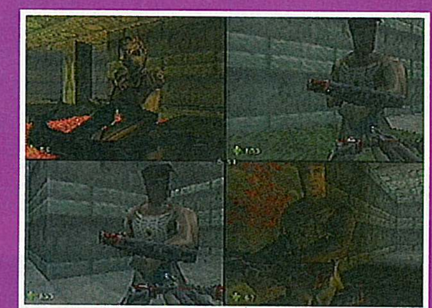
VALORACION

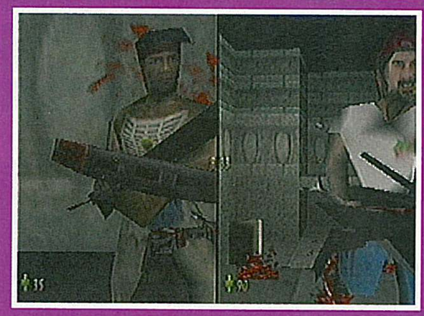
Aquella frase que decía «Turok 2, dos veces Turok» podría ser válida. Más que por el hecho de ser el doble de bueno, cosa dudosa, lo sería por haber trabajado más las posibilidades de un juego de aventuras sin abandonar la acción de los shoot´em-up. Gráficamente es extraordinario, sus dimensiones superan a las ya gigantescas de la primera entrega y su jugabilidad nos parece tremendamente interesante. Con juegos como éste merece la pena el cartucho de memoria.

Varios jugadores

Una de las novedades más interesantes de **Turok 2** es el modo para varios jugadores simultáneos. Dentro de esta opción podremos elegir entre tres modos distintos y un montón de personajes, entre ellos (¿qué dirá **Alemania**?) algunos con aspecto humano. Ya puestos a criticar, nos parece un tanto despreciable el modo en el que uno de los personajes es un mono y los demás unos matamonos. Puestos a dar lecciones de humanidad, que hubieran puesto un robotín y no un pobre monito con carita de no haber roto un plátano en su vida.







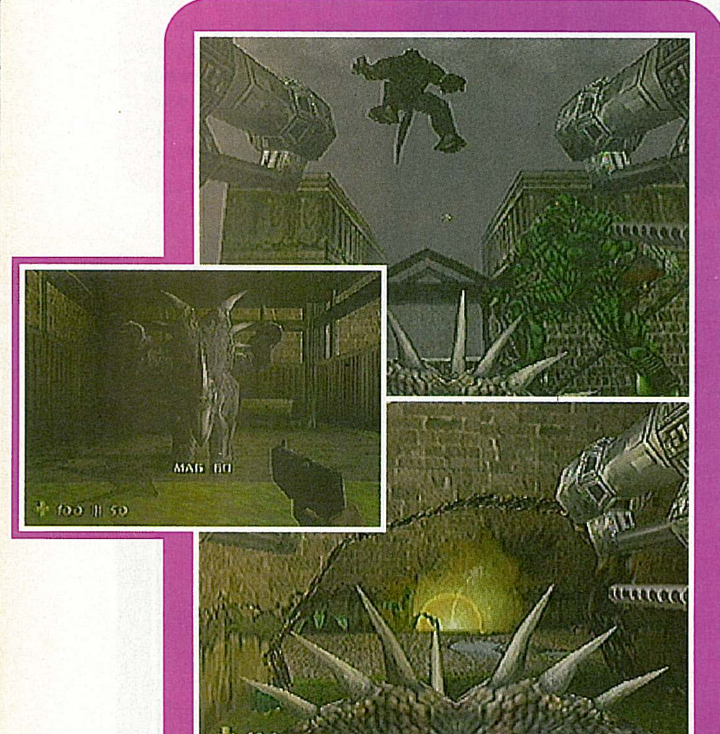
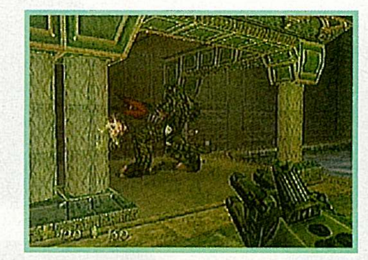
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	93	95	94	95
Con la ampliación de memoria puede ser el modelo a seguir en el género. Escenarios majestuosos, personajes impresionantes y un movimiento realmente suave. Lo único que no nos gusta es la excesiva oscuridad de algunas fases.	La regla de oro de una banda sonora de este tipo de programas es que de ambiente... pero la de platino es que no sea cargante. En este caso son sencillitas, pero sobre todo no molestan para nada al juego. Eso está bien.	Aunque en este tema es complicado salirse un poco de lo habitual, se nota bastante que se lo han currado. El grito del personaje al lograr una vida extra deberían quitarlo porque es el que más asusta del juego.	Se ha potenciado la aventura y se ha quitado protagonismo al disparo. El cambio era arriesgado, pero con los nuevos objetivos, el tamaño de las fases y el realismo de los enemigos, creemos que han logrado superarse.	+ En su conjunto, es de lo mejor del género en consola. – Alguno preferirá más acción y menos aventura.






Aquí tenéis una muestra, y no de las más fuertes, de los efectos de nuestras armas en los pobres e indefensos saurios. Oremos.

va a reinar la paz. Los seis mundos tienen unas dimensiones tan salvajes y unas estructuras tan complejas que es normal que hayan encontrado sitio para diversificar la acción. Lo que sí os podemos asegurar es que la mezcla de ambos estilos de juego está bien compensada y que os divertiréis. Un asunto que no podemos pasar por alto es el de los enemigos. Los seres diseñados para **Turok 2** merecen entrar en el apartado de lo





*La verdad es que sin este cartucho de ampliación de memoria, **Turok 2** también tiene un aspecto excelente. Pero, desde aquí, recomendamos que lo probéis con este accesorio.*

Triceratops, que grande eres.

Para nosotros ha sido la gran sorpresa del juego. Lo encontraréis descansando en su establo, manso como un corderito, pero en cuanto os montéis en este pedazo de mole, se convertirá en la máquina de guerra más salvaje de todos los tiempos. Su armamento básico son dos lanzagranadas y una ametralladora de gran calibre pero, si pulsáis dos veces hacia delante, descubriréis que también embiste a los adversarios que es un primor. Es un tanto lento, pero consume poco a los 100 y mata más que el Viagra a partir de ciertas edades. Como todo lo bueno, a nuestro amigo Trice se lo pueden cargar nuestros enemigos o vosotros si no sois un poco cuidadosos con los precipicios. Por lo demás, no tiene límite de kilometraje.



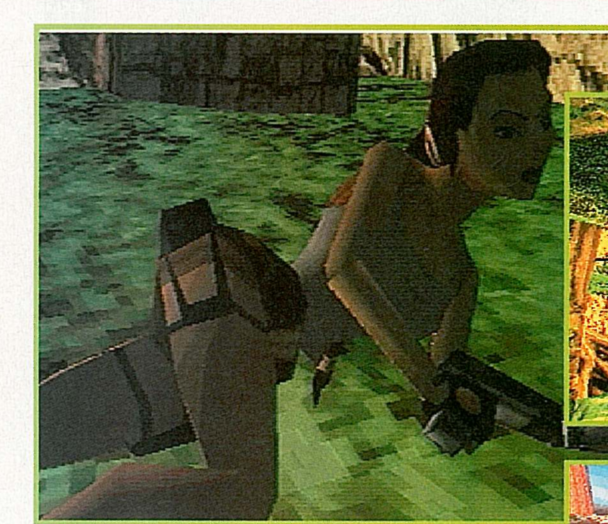
más sobresaliente del juego... aunque nadie podrá quitarnos el disgustillo de saber que de esta galería de personajes se ha eliminado a cualquier ser humano. La razón, los problemas de censura que tuvo Turok en **Alemania**. Como contradicción a esto, en **Turok 2** hay armas, como el trepanador de cerebros o el disco dentado, mucho más salvajes y, sobre todo, sangrientas que en la primera parte. Se ve que mutilar o descerebrar a cualquier ser vivo no humano es un asunto distinto. Ellos sabrán lo que es amoral.
Para finalizar, en **Turok 2** también podréis disfrutar de unos cuantos modos para varios jugadores simultáneos (en uno hay que masacrar a un indefenso mono, veremos que opinan los alemanes) y de todas las buenas vibraciones del *Rumble Pak*. **DE LUCAR**


LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERA EL REINO DE LOS JUEGOS.
NINTENDO64
www.nintendo.es
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64

No hay dos SIN TRES

Tomb Raider III

Se repite la historia. Mes de ***diciembre***, las navidades a punto de llegar a nuestros hogares y Lara, la flamante ***protagonista*** de Tomb Raider, ***paseando*** de nuevo sus encantos por los monitores de nuestra redacción. A este paso, su ***figura*** se va convertir en algo tan ***familiar*** y navideño como la barriga de Santa Claus. No nos importaría que fuese así, aunque siempre con ***ciertas*** matizaciones.

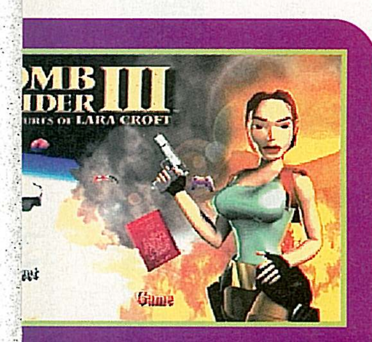


Lara siempre será bienvenida, y más si sigue protagonizando tan buenas aventuras como las que nos regala cada año, pero no queremos dejar de decir las cosas tal y como son, sin dejarnos llevar por el carisma de determinado personaje o serie de juegos. En 1996 Tomb Raider supuso un auténtico hito en la historia de los videojuegos. Nunca un juego había alcanzado tal perfección en sus gráficos y movimientos, aportando además un sistema de juego que caló muy hondo entre los usuarios de todo el mundo. Tomb Raider 2, en cambio, se valió del éxito de la primera parte para, con pequeñas innovaciones, superar lo que ya de por sí parecía insuperable. Fue un título algo conflictivo que propició todo tipo de opiniones, algunas de ellas exageradas, en las que se alababa y criticaba, por partes iguales, sus cualidades y sus defectos. Con **Tomb Raider 3**, Lara parece haber entrado en un estado de búsqueda de su verdadera personalidad. Ya nadie sabe si Lara es aquella chica poligonal que protagoniza unos maravillosos juegos, o si es esa tal **Nell McAndrew**, la despampanante modelo que se pasea por todo el mundo mostrando su «¿increíble?» parecido con la verdadera Lara. Nadie



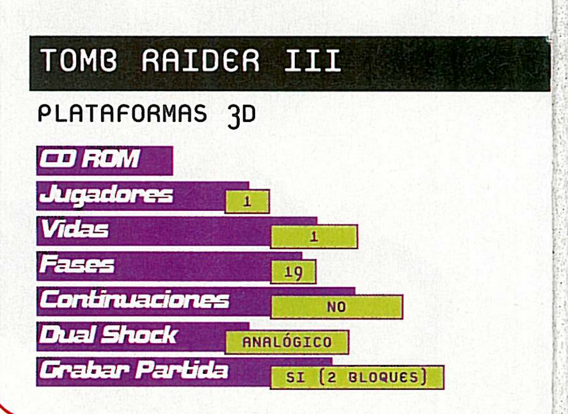
sabe, en definitiva, si el futuro de Lara está en los videojuegos o en el cine. Todo esto, que parece no tener nada que ver con lo que nos ocupa, viene a cuento del resultado final que este **Tomb Raider 3** arroja. Esta tercera entrega sigue siendo casi tan maravillosa como la segunda y la primera. Se han mejorado muchos aspectos, mientras que otros han empeorado ostensiblemente. Pero la pregunta es: ¿no ha pasado

*Los vehículos son algunas de las pocas novedades de este **Tomb Raider 3**, un aspecto que ya se introdujo en la segunda entrega de la saga, cuando se nos daba la posibilidad de controlar un lancha y una moto de nieve.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE



TOMB RAIDER III

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	19
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALÓGICO
Grabar Partida	SI (2 BLOQUES)

TOMB RAIDER 3 ya no es tan lineal, ya que en ciertos momentos de la aventura se nos dará la posibilidad de elegir a dónde viajar.

El «mostrenco» final. No es que deseemos desvelaros cómo acaba la tercera aventura que Lara Croft protagoniza, pero la verdad es que merece la pena mostrar el aspecto del curioso personaje al que os deberéis enfrentar tras horas y horas de juego. Una extraña mezcla de araña y humano cuya razón de existir, suponemos, se explica a lo largo de la aventura. El escenario en que se desarrolla este enfrentamiento final, bonito donde los haya, pone de manifiesto un aspecto que nos ha resultado cuando menos curioso. Y es que los primeros niveles son muy inferiores gráficamente con respecto a las fases postreras. Una táctica algo extraña, si se tiene en cuenta que una de las formas más saludables de enganchar a un jugador es, precisamente, ofreciéndole buenos gráficos. Así pues, habrá que sufrir un poquillo antes de encontrar niveles tan espectaculares como los que pudimos disfrutar en TOMB RAIDER 2. Eso sí, el enemigo final del juego no es de lo mejorcito que hemos llegado a ver corriendo sobre una PLAYSTATION.

GRAFICOS 91

sus creadores anuncian que han utilizado polígonos triángulares en vez de rectángulares para diseñar los escenarios. Lo cierto es que las diferencias con los escenarios de la segunda parte son más bien mínimas.

MUSICA 93

siempre nos ha gustado el tratamiento que le han dado a TOMB RAIDER en lo que respecta a la banda sonora. En esta entrega la calidad se mantiene, con melodías que, sin ser pegadizas, sí crean el ambiente necesario.

SONIDO FX 94

No se ha bajado la guardia en este apartado. Los efectos de sonido siguen resultando espectaculares y sugerentes. Y es que hacer que Lara se comporte como una heroína de carne y hueso también concierne al sonido.

JUGABILIDAD 92

sigue resultando igual de adictivo, pero lo que no nos agrada en exceso es que el motor 3D haya perdido gran parte de la suavidad que le caracterizaba. Eso sí, una vez que empieces con TR3, no podrás dejarlo.

GLOBAL



+ Es un TOMB RAIDER, con toda la adicción que eso supone.

- Nos habría gustado encontrar cosas realmente nuevas.

VALORACION

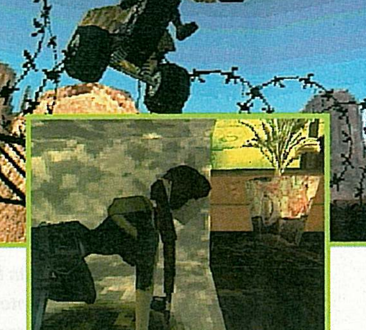
- Dos caras tiene la moneda, y dos caras tiene este TOMB RAIDER 3. En el lado positivo encontramos la satisfacción por poder contar con una nueva entrega de la saga, que a la vez mantiene la esencia y el espíritu de las dos anteriores.
- La cruz la encontramos en que prácticamente nada ha cambiado. Los escenarios siguen siendo igual de toscos, y la nueva resolución utilizada ralentiza un poquillo el entorno 3D del juego. La nueva iluminación impide distinguir con claridad algunas de las plataformas.

demasiado tiempo para que todo siga «casi» igual? EIDOS/CORE debería replantearse su estrategia. Hacer cambios importantes, no modificar únicamente pequeños detalles. Porque si repasamos las novedades de **TOMB RAIDER 3**, nos quedamos con que las únicas modificaciones hacen referencia al modo de pantalla utilizado de 512x240 *pixels* (por los 320x240 de las versiones anteriores), que por un lado aumenta el detalle de los gráficos y, por otro, ralentiza notablemente el motor 3D del juego. La nueva entrega se completa con nuevos movimientos, más vehículos, efectos de luz (que disminuyen un tanto la visión) y diecinueve niveles cuya longitud es, en determinadas ocasiones, realmente desesperante. Si eres un fanático de la saga, en **TOMB RAIDER 3** encontrarás justo lo que buscabas.

J. C. MAYERICK



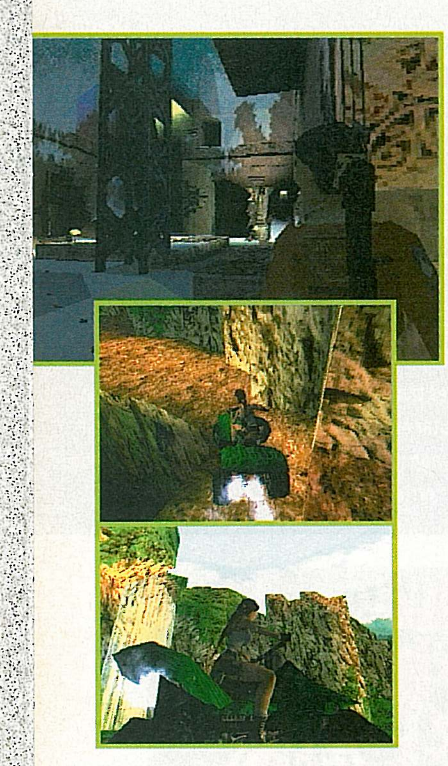


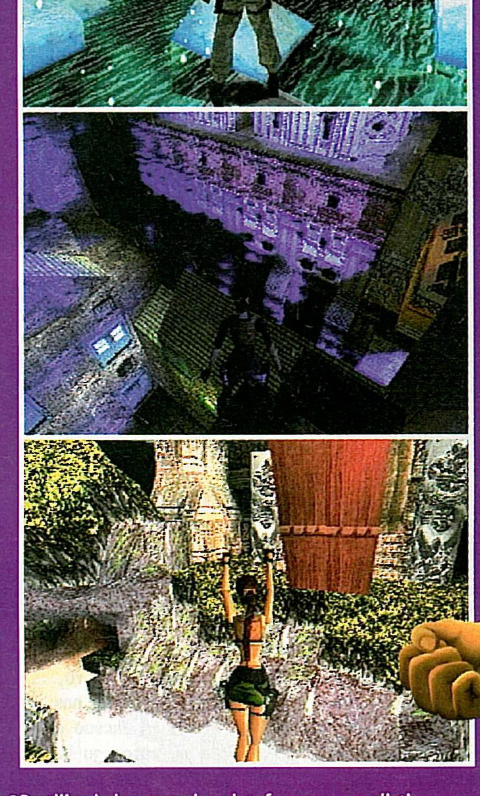


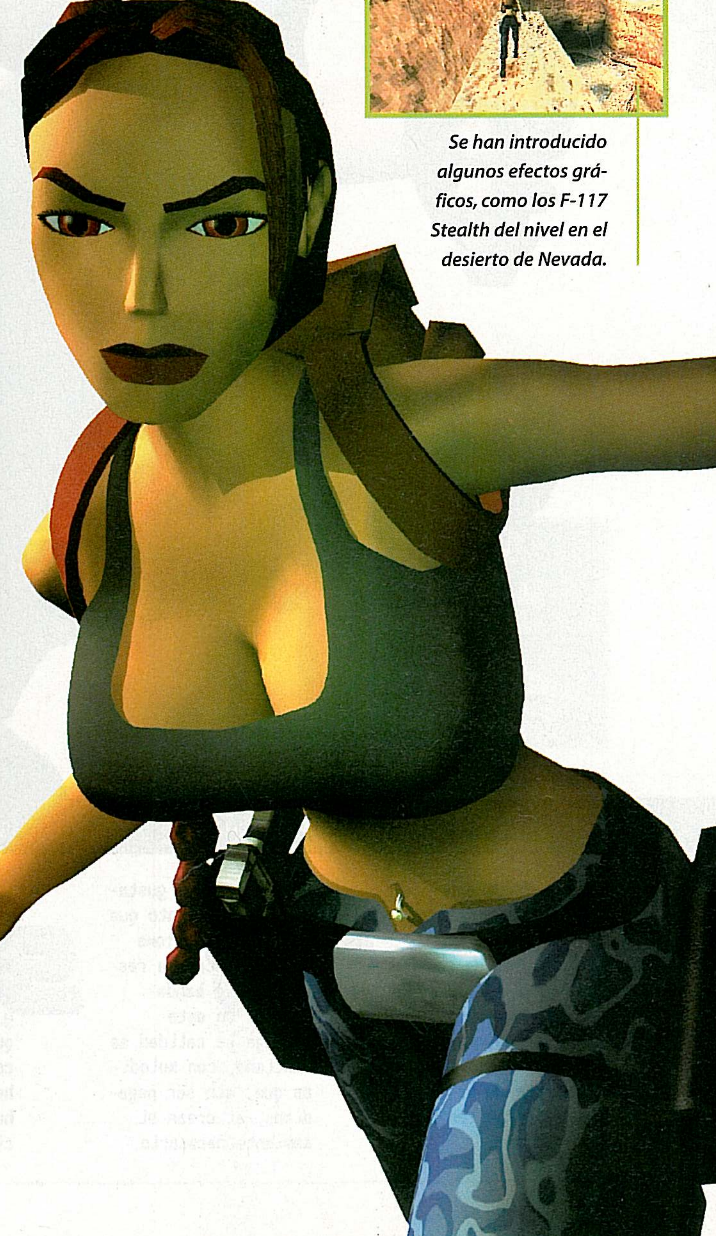




Se han introducido algunos efectos gráficos, como los F-117 Stealth del nivel en el desierto de Nevada.



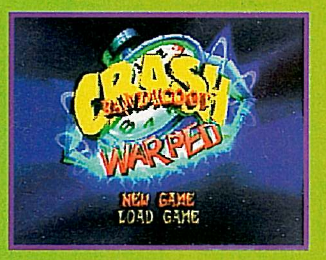




Escenarios. Una de las novedades de **TOMB RAIDER 3** son los escenarios en la jungla... pero en la jungla de verdad. Si algo hay que reconocer es que la gente de CORE ha conseguido replicar con exactitud el caos de una selva virgen, aunque eso al clásico jugador de TOMB RAIDER no le haga demasiada gracia. El nuevo motor 3D utilizado hace que las plataformas no se distingan con tanta claridad, con lo que el juego será algo más complejo. Lara viajará por todo el mundo, desde la **India** hasta **Gran Bretaña**, pasando por **Estados Unidos**, e incluso la **Antártida**. En **Estados Unidos**, por cierto, tendréis la posibilidad de visitar el tan traído y llevado Area 51.

MARSUPIAL attack

Crash Bandicoot Warped

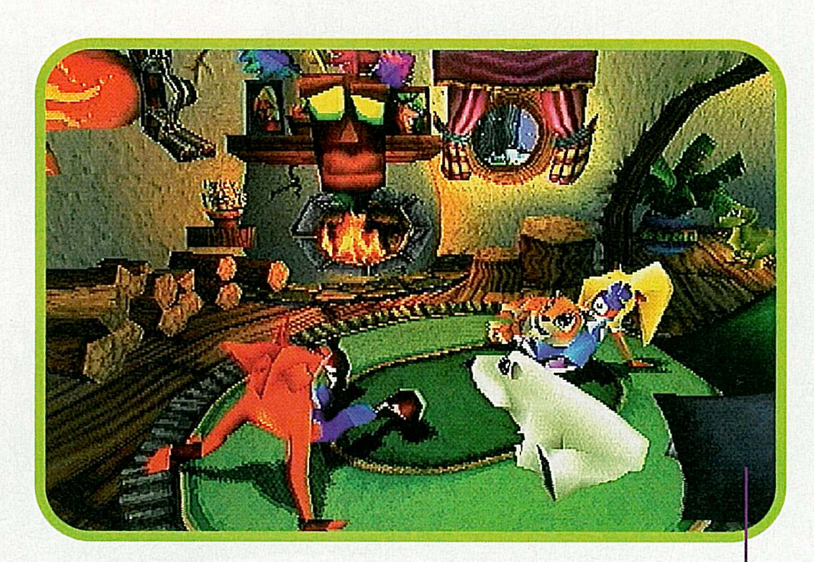


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.E.
PROGRAMADOR	NAUGHTY DOG

Mientras que en otros juegos apenas se apuesta por la ***innovación***, Naughty Dog, a pesar de mantener el aspecto ***original***, nos sorprende con ***originales*** e ***increíbles*** niveles en la nueva aventura de ***Crash.***

Se acercan las navidades y todas las compañías preparan la artillería pesada para bombardearnos. Quizá SONY no cuente para estas navidades con un lanzamiento comparable al de FINAL FANTASY VII del año pasado, pero no hay duda de que todavía le quedaban ases en la manga después de TEKKEN 3 para las fechas navideñas. **CRASH BANDICOOT WARPED** es uno de ellos y viene con unas cuantas sorpresas para todos los que han seguido las andanzas de este marsupial en el mundo de las plataformas. Mientras que entre la primera y la segunda parte apenas hayamos algunas diferencias técnicas, **CRASH BANDICOOT WARPED** te hipnotizará con su insuperable apartado gráfico,



La hermana de Crash tiene un papel esencial en esta entrega al protagonizar varias fases del juego. Resulta divertidísimo el nivel de la muralla china que sustituye a los anteriores donde Crash montaba en un jabalí.

VALORACION

- si te gustan los juegos de plataformas no debes perderte CRASH BANDICOOT WARPED. Gráficamente es superior a las entregas anteriores. Además cuenta con niveles en 3D con total libertad de movimientos, con avión y moto de agua y pruebas de carrera con motos. Increíbles jefes finales y el reto de obtener el 100% del juego. Lo peor, la música.



CRASH BANDICOOT WARPED

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3+
Fases	35
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD

Sobre dos Ruedas





La primera gran sorpresa del juego nos la encontramos en el nivel 8. Crash, a bordo de una moto, tendrá que batir a sus oponentes llegando en primer lugar. Una tarea fácil que se complicará en el cuarto nivel de este tipo donde los contrincantes serán Ovnis. Sin duda, éstas son las pruebas más trepidantes, ya que cuentan con el aliciente de batir el tiempo necesario para conseguir la reliquia de oro y, para los valientes, los tiempos de los programadores una vez conseguido el 100% del juego.



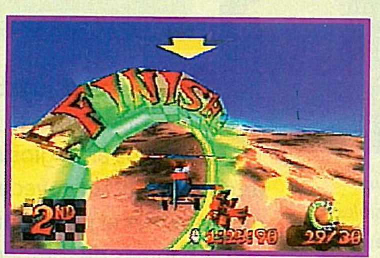
Motos de Agua





Los tres niveles de motos de agua están protagonizados por Coco. Si los innumerables peligros que acechan en el agua, bombas, tiburones, marineros o gaviotas te lo permiten, disfruta con el impresionante efecto del movimiento del agua y la posibilidad de moverte libremente en un impecable entorno 3D.

As del Aire





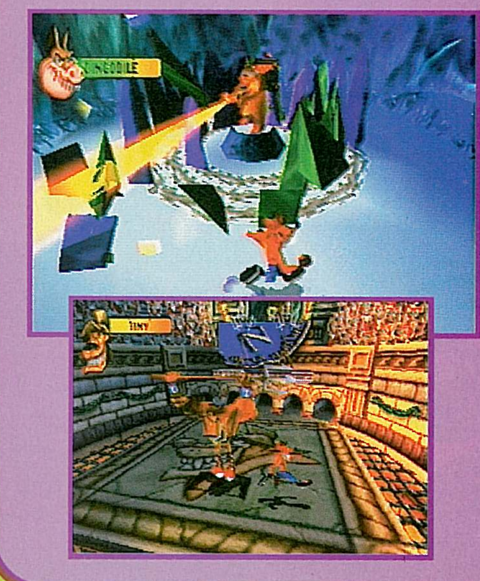
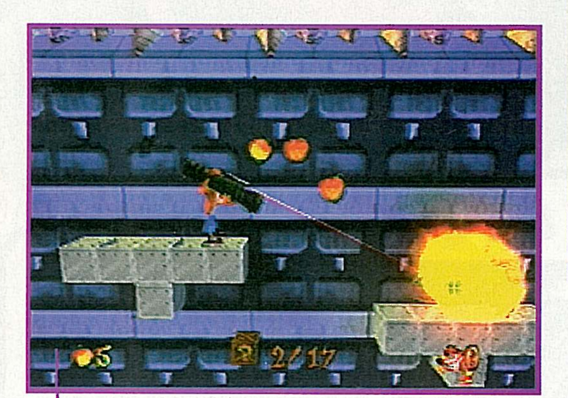


La última gran novedad del juego son los niveles aéreos. Los dos primeros son realmente buenos pero el último que se esconde en la *Warp Room* secreta transcurre a una velocidad endiablada. Tendrás que atravesar 30 anillos por orden y batir a tus adversarios en la meta.

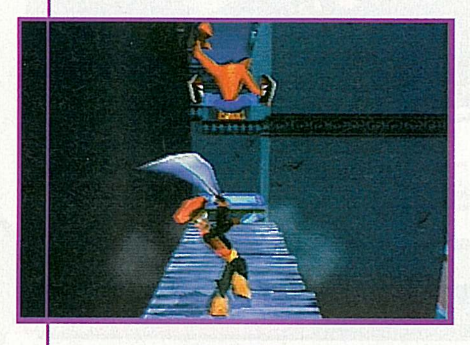
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	80	94	94	94
Además de la suavidad de las animaciones y poder contemplar los escenarios hasta el fondo, la fase de la moto podría competir contra títulos del género de carreras al igual que la de motos de agua y la del avión.	Es una lástima que este apartado haya quedado en un segundo plano en esta entrega. Sobre todo recordando las pegadizas melodías del primer capítulo de la saga. Aunque hay que destacar la canción del jefe final del juego.	Naughty Dog ha continuado con la tradición aportando todo tipo de sonidos a las caídas, las explosiones, motores y cualquier acción que puedas imaginar dotándoles de un característico estilo de dibujos animados.	Este es el mejor de todos los CRASH BANDICOOT. La variedad aportada por los tres nuevos tipos de fases añadida a la dificultad que entraña terminar el juego al completo suponen un reto y harán que tengas juego para rato.	+ Las fases de moto, moto de agua y avión. – Que no se hayan trabajado mejor las melodías para hacer un trabajo perfecto.



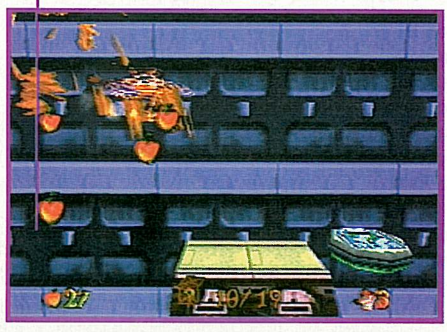
Final Bosses

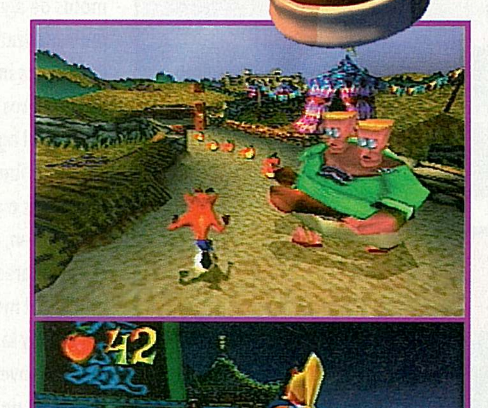
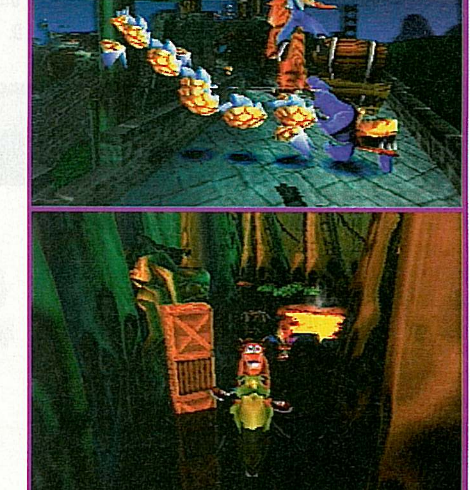


HABILIDADES *Un doble salto, un superspin para llegar a sitios inaccesibles planeando y un bazooka son las nuevas mañas de Crash que irás consiguiendo al batir a los jefes finales del juego.*

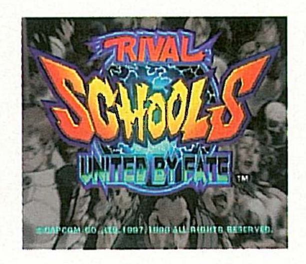


su explosiva jugabilidad y las nuevas fases a bordo de aviones, moto y otros artilugios motorizados. Y no terminan aquí las novedades. Para conseguir terminar el juego con el porcentaje al 100%, además de romper todas las cajas en cada nivel y encontrar las joyas ocultas, los programadores han ideado una nueva prueba. Una vez terminado un nivel, al entrar de nuevo aparecerá un reloj. Con él es posible cronometrar el tiempo que tardamos en superar esa determinada fase. Si está por debajo del requerido habrá un premio en forma de reliquia. Estos *items* serán necesarios para abrir la última *Warp Room* del juego y acceder a las últimas cinco fases de las 30 que comprende **CBW**, eso sin contar a los jefes finales, toda una pasada en cuanto a patrones de ataque y diseño se refiere. Y es que los gráficos de **CBW**, tanto en las fases normales como en las que son totalmente en 3D son de una calidad impresionante. Tan sólo las melodías nos han dejado un poco fríos respecto a anteriores entregas. De todos modos, si te gusta el género de plataformas este es un título que no debes perderte. **R. DREAMER**



Rival Schools



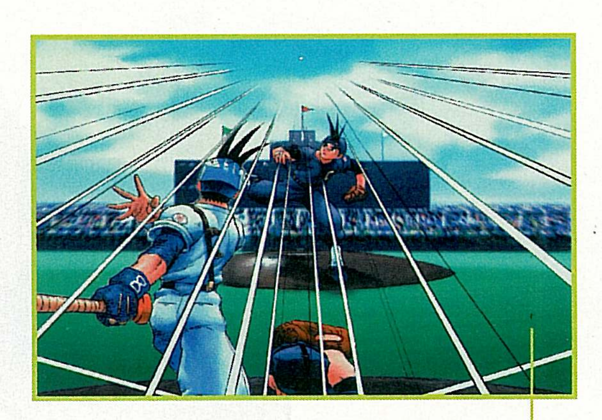
Al fin llega al mercado europeo la última **maravilla** de Capcom, Rival Schools. Desentrama el misterio que rodea a la escuela privada **Justice** a base de **golpes** y, por supuesto, procura sacar buenas notas y no saltarte las clases, porque de lo contrario, los profesores te **castigarán** a base de bien.

SUPER Information

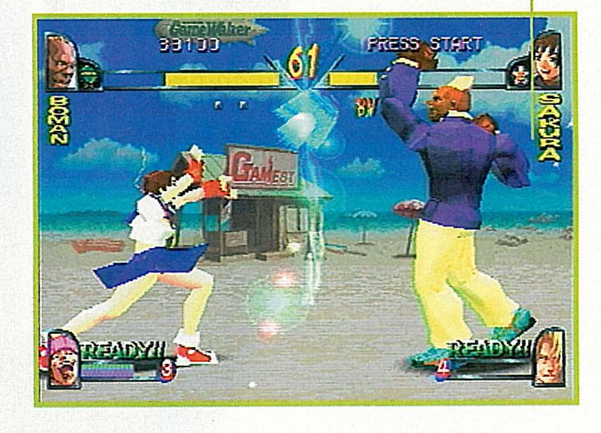
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERAC
PROGRAMADOR	CAPCOM

Después de su primer *beat'em-up* tridimensional, STREET FIGHTER EX, CAPCOM le cogió el gustillo y sacó a la calle, esta vez sin la ayuda de Arika, la recreativa **RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE**. En esta ocasión, el sistema de juego se acercaba más a las 3D que en SF EX, gracias a movimientos como el cambio de plano, aunque el juego rezumaba la típica jugabilidad que CAPCOM ha imprimido a la mayoría de sus títulos de lucha bidimensionales. La conversión para ***PLAYSTATION***, como era de esperar, resulta completamente idéntica a la ***COIN-OP*** y además han sido incluídas una serie de extras (al estilo NAMCO) que lo convierten en un título absolutamente imprescindible para los fanaticos de la lucha y los títulos de CAPCOM. **RIVAL SCHOOLS** pone en nuetras manos un plantel de 18 luchadores procedentes de 4 escuelas privadas diferentes inicialmente, ya que el número de personajes ocultos asciende a 6 en el CD *Arcade* y a nada menos que 30 en el CD *Evolution*. El sistema de juego es en cierto modo similar al de la saga «X Vs X» de CAPCOM, ya que deberemos seleccionar a dos luchadores que podremos alternar entre combate y comba-





Lo que veis en el dibujo de arriba es lo que tendréis que hacer en uno de los modos del Evolution CD. Abajo, una instantánea del bonito efecto que se produce cuando los golpes de los dos luchadores enfrentados se unen.



VALORACION

CAPCOM sigue revolucionando poco a poco el mercado de los BEAT'EM-UP con juegos tan completos como RIVAL SCHOOLS. El hecho de reunir en un solo juego tal cantidad de características procedentes de otros títulos de CAPCOM, lo hacen completamente imprescindible para cualquier fanático de los beat'em-up. Lo mejor de RIVAL SCHOOLS es el EVOLUTION DISC, en el que encontraréis una gran cantidad de extras.

RIVAL SCHOOLS

BEAT'EM-UP

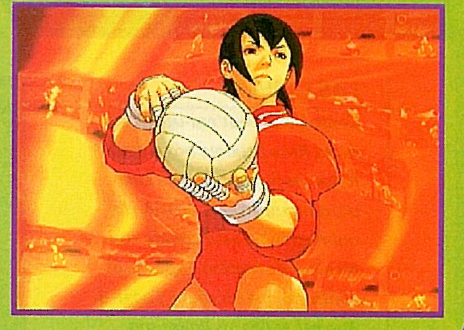
2 CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Ilustraciones

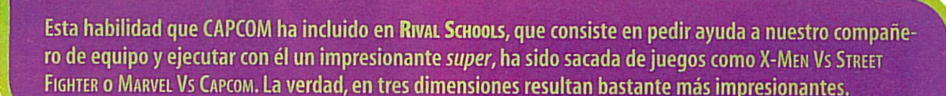
Cada uno de los dos CDs de **Rival Schools** está compuesto por 50 ilustraciones, que podremos observar tranquilamente en la opción *Extra*. Para poder verlas, basta con dejar que los procesos de carga del juego nos las muestren todas.





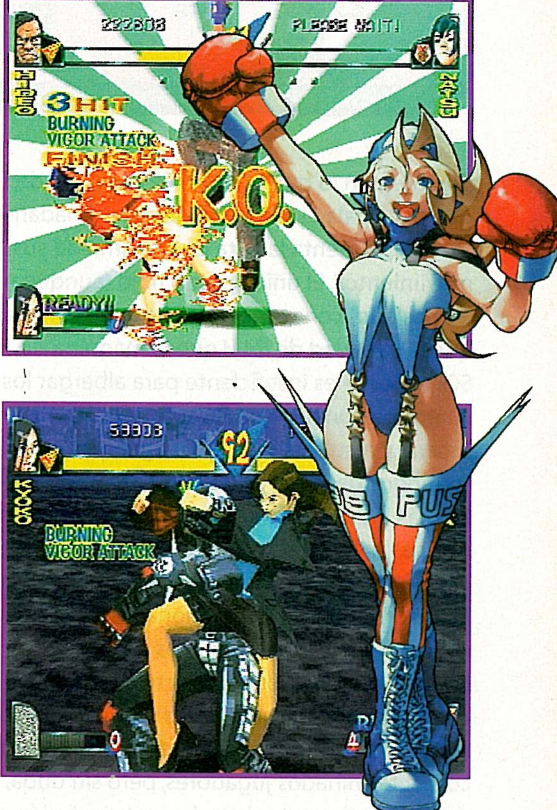


Team Up Tech


Esta habilidad que CAPCOM ha incluido en **Rival Schools**, que consiste en pedir ayuda a nuestro compañero de equipo y ejecutar con él un impresionante *super*, ha sido sacada de juegos como X-Men Vs Street Fighter o Marvel Vs Capcom. La verdad, en tres dimensiones resultan bastante más impresionantes.

te o utilizar a la vez con los *Team Up Techniques*. Todos y cada uno de los luchadores poseen una gran cantidad de técnicas de ataque y defensa, la mayoría de ellas adoptadas de los muchos títulos de lucha en 2D que CAPCOM ha puesto ya en los salones y en nuestras consolas. Algunos de estos movimientos son tan conocidos como los *combos* aéreos y los *supers* combinados (llamados *Team Up Techniques* en esta ocasión) de la serie «Marvel/X-Men Vs Algo», los *Combo Chain* y los *Guard Reversal* (llamados *Tardy Counters*) de la serie Darkstalkers y hasta un sistema de llaves cuerpo a cuerpo increíblemente similar al utilizado en la saga Tekken de NAMCO. Gráficamente, la versión **PlayStation** no guarda ninguna diferencia con respecto a la recreativa, en la que la mayoría de los movimientos han sido creados manualmente, sin ningún tipo de *Motion*



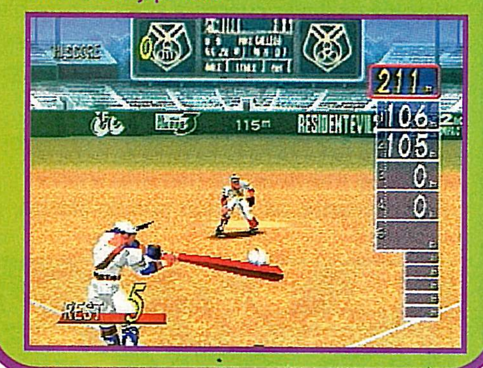


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	89	90	92	92
El engine utilizado en esta ocasión por CAPCOM es incluso más potente que el de Street Fighter EX. Sus gráficos son suaves, coloristas y detallados, aunque la falta de animación a base de Motion Capture le restan realismo	La banda sonora del juego es completamente idéntica a la de la coin-op, sin ningún tipo de remezcla. Su calidad es muy alta y posee una variedad de temas muy amplia, aunque no esperéis encontraros con Yuzo Koshiro.	La versión doméstica supera con creces a la coin-op en este apartado, ya que posee casi el doble de digitalizaciones de voz que ésta. Los demás efectos son de una calidad envidiable, absolutamente nítidos.	Como de costumbre con los juegos de CAPCOM, éste es el apartado más destacable del programa. Todos los luchadores poseen una gran cantidad de técnicas y de movimientos sorprendentes como el Tardy counter o los Team up Techs.	 + La jugabilidad, cuando le pillamos el tranquillo. − Lo único destacable en este apartado es la pequeña carga que hay entre los combates.

Evolution Disc.

A pesar de no incluir el modo *Nekketsu Seishun Nikki* (el de simulación de estudiante) de la versión japonesa, el *Evolution CD* incluye ciertas mejoras con respecto al de nuestros colegas nipones. Además de incluir modos tan extraños como *Group Mode* (al estilo KING OF FIGHTERS), *League Mode*, *Tournament Mode* o *Lesson Mode* (en el que nuestro maestro nos enseñará a hacer todos los movimientos incluidos en el juego), la mejora más significativa es, sin duda, la inclusión de 24 personajes ocultos, utilizando los modelos del peculiar simulador que aparecía en la versión japonesa.







LAS LLAVES

Como buen beat'em-up 3D que es, en **RIVAL SCHOOLS** *no podían faltar las llaves cuerpo a cuerpo, aunque en esta ocasión la animación no está creada con técnicas de Motion Capture, al contrario que en «San» TEKKEN 3. Aun así, todas las llaves son muy espectaculares, especialmente las de Natsu y Roberto.*



Capture, con lo que la increíble suavidad de la que hace gala el juego (50 *fps* aproximadamente) complementa la falta de realismo de sus movimientos. El único punto flojo (aunque no demasiado) con respecto a la conversión, es que la cantidad de *RAM* que la máquina de SONY posee es insuficiente para albergar los cuatro personajes que **RIVAL SCHOOLS** pone en escena y resultará inevitable aguantar unos 3 segundos de carga entre combate y combate. Lo más interesante de **RIVAL SCHOOLS** es el CD que se incluye junto con la versión *Arcade* del juego y en el que emplearéis más horas: el *Evolution Disc*. En este CD adicional es donde encontraréis la mayoría de los *extras* que la conversión posee con respecto a la versión recreativa. Los mejores *extras* son los modos deportivos que aparecerán al terminar el juego con determinados jugadores, pero sin duda, el más impresionante de todos es la inclusión de 24 luchadores ocultos, a cambio de sacrificar el modo «simulador de estudiante» de la versión japonesa, que aparecerán de uno en uno cada vez que terminemos el juego en el modo de un jugador con cada uno de los luchadores. Cualquiera que haya tenido oportunidad de jugar a la recreativa de **RIVAL SCHOOLS** comprobará que la versión ***PLAYSTATION*** es una conversión exacta de ésta y, además, la cantidad de opciones y modos que CAPCOM ha añadido a la versión doméstica lo convierten en un regalo navideño completamente indispensable.

DOC



Algunos de los Team Up Techniques son tan impresionantes como el que veis arriba. En él, nuestro personaje sujetará al oponente y Sakura se encargará de darle una paliza de muerte. Algunos sirven para golpear al oponente y otros para rellenarnos energía o magia.

MORTAL 4 KOMBAT

La Oscuridad llama a tu puerta.






Olvida anteriores kombates. Olvida antiguas batallas. Komienza a pensar en Mortal Kombat 4. En tres dimensiones totales. Kon más luchadores que nunka. Kon nuevas armas que podrás emplear a tu antojo. Y nuevos golpes ke te dejarán pasmado.
Es la sekuela ke todos esperábamos. Es Mortal Kombat 4.









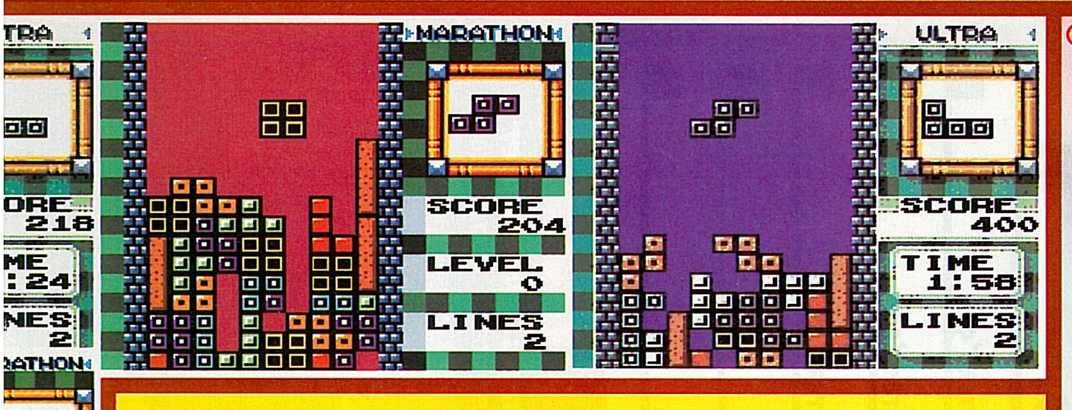








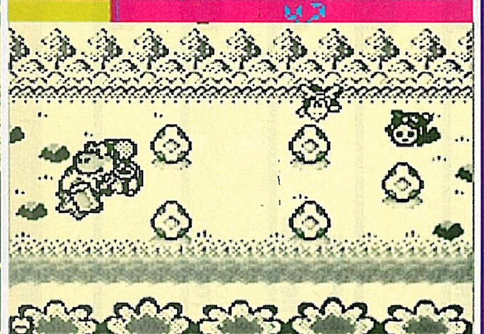
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
SELECT START
concurso
GAME BOY™
COLOR





SORTEAMOS
10 LOTES DE 1 GAME BOY COLOR, 1 TETRIS DELUXE, 1 GAME & WATCH GALLERY 2 Y 1 POCKET BOMBERMAN
10 LOTES DE 1 GAME BOY COLOR Y 1 TETRIS DELUXE



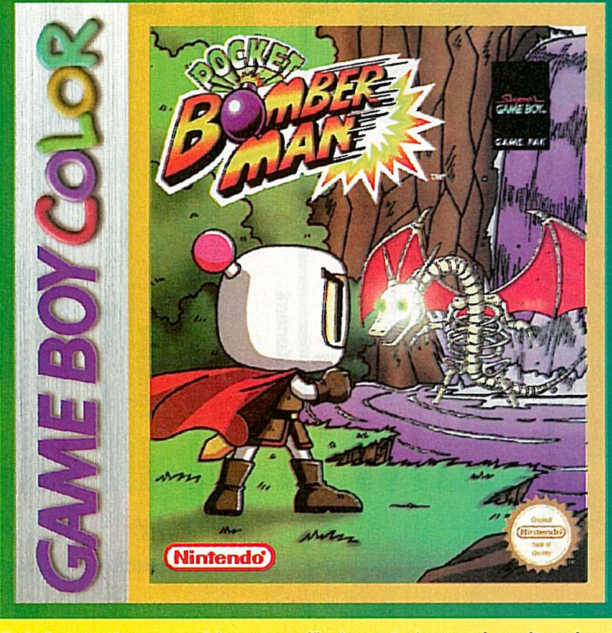




NINTENDO y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este increíble sorteo. Para entrar en el concurso sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO GAME BOY COLOR».







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

TOP 10

PLAYSTATION

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
Muchas novedades, muchos cambios y una lucha sin cuartel entre los juegos de fútbol. TEKKEN 3 sigue siendo el rey.

2 **ISS PRO'98** =
Deportivo • Konami

3 **FIFA'99** NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

4 **GRAN TURISMO** =
Conducción • S.C.E.

5 **TOMB RAIDER III** NOVEDAD
Plataformas 3D • Eidos

6 **CRASH BANDICOOT WARPED** NOVEDAD
Plataformas 3D • S.C.E.

7 **SPYRO THE DRAGON** ↓
Plataformas 3D • S.C.E.

SCHOOLS NOVEDAD
-up • Capcom

.A. 2 NOVEDAD
ción • Codemasters

) GRANDE NOVEDAD
vo • Namco

SATURN

1 **DEEP FEAR** =
Aventura • Sega
Va a ser muy difícil que veamos cambios significativos en este Top en los próximos meses. DREAMCAST se acerca..

2 **PANZER DRAGOON RPG** =
RPG • Andromeda

3 **BURNING RANGERS** =
Arcade • Sega

4 **SHINING FORCE III** =
Estrategia • Sega

5 **SONIC R** =
Arcade • Sega

6 **MARVEL SUPER HEROES** =
Beat'em-up • Capcom

7 **CROC** =
Plataformas 3D • Argonaut

8 **THE HOUSE OF THE DEAD** =
Shoot'em-up • Sega

9 **RAMPAGE WORLD TOUR** =
Arcade • Midway

10 **RESIDENT EVIL** =
Aventura • Capcom

GAMEBOY

1 **WARIO LAND 2** =

2 **DONKEY KONG LAND 3** =

3 **GARGOYLE'S QUEST** =

4 **V-RALLY** ↑

5 **BOMBERMAN POCKET** ↓

NEO GEO

1 **KING OF FIGHTERS'98** =

2 **KING OF FIGHTERS'97** ↑

3 **KING OF FIGHTERS'95** =

4 **LAST BLADE** ↓

5 **METAL SLUG 2** =

...mpleto
...OR EX • PSX

El más divertido 2
SMASH COURT TENNIS 2 • PSX

El más «odido»
O.O.T. • PLAYSTATION

El más... ked Rider
MASKED RIDER • PLAYSTATION



SUPERJUEGOS TOP 10

NINTENDO 64

1 THE LEGEND OF ZELDA — NOVEDAD
Action RPG 3D • Nintendo
Comienza el reinado de ZELDA en el Top de *NINTENDO 64*. ¿Cuántos años van a pasar hasta que concluya?

2 SUPER MARIO 64 — =
Plataformas 3D • Nintendo

3 F-ZERO X — NOVEDAD
Arcade Conducción • Nintendo

4 TUROK 2 — NOVEDAD
Shoot'em-up • Acclaim

5 BANJO KAZOOIE — ↓
Plataformas 3D • Nintendo - Rare

6 F1 WORLD GRAND PRIX — ↓
Conducción • Nintendo

7 1080 SNOWBOARDING — NOVEDAD
Deportivo • Nintendo

8 V-RALLY'99 — NOVEDAD
Deportivo • Infogrames

9 ISS 98 — ↓
Deportivo • Konami

10 EXTREME G2 — ↓
Conducción • Acclaim

JAPON

1 METAL GEAR SOLID • PSX — =
Aventura • Konami
Las novedades de la campaña navideña en Japón comienzan a llegar a nuestra redacción. Aquí tenéis algunas.

2 VAMPIRE SAVIOR EX • PSX — NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

3 CAPCOM GENERATION 4 • PSX — NOVEDAD
Recopilación • CAPCOM

4 SMASH C. TENNIS 2 • PSX — NOVEDAD
Deportivo • Namco

5 R-TYPE DELTA • PSX — NOVEDAD
Shoot'em-up • Irem

6 BEATMANIA • PSX — =
Simulador DJ • Konami

7 GUNBARL • PSX — =
Arcade • Namco

8 TOGUE MAX 2 • PSX — =
Conducción • Atlus

9 RADIANT SILVERGUN • SAT. — =
Shoot'em-up • Treasure

10 BOMBERMAN FANTASY RC • PSX — =
Conducción • Hudson Soft.

SUPER NINTENDO

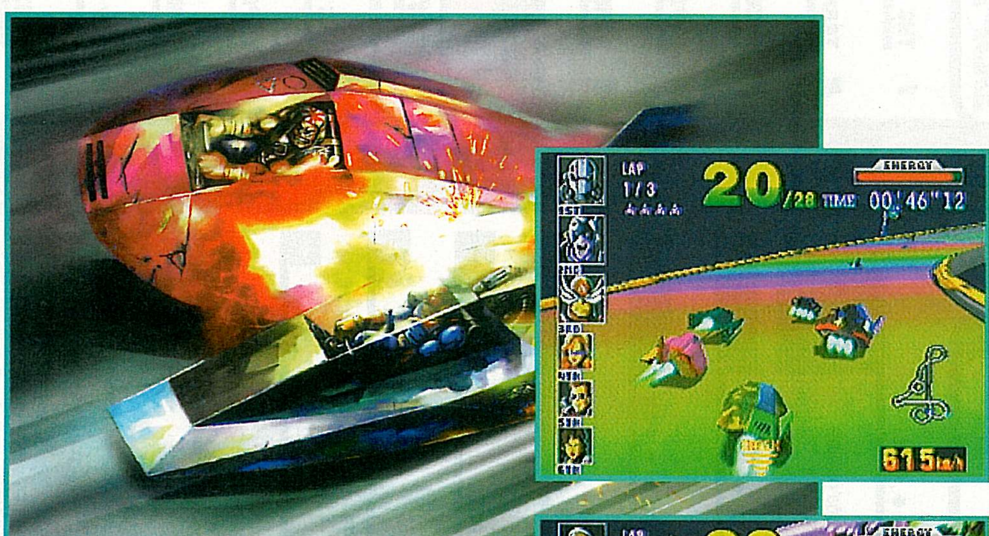
1 THE LEGEND OF ZELDA — NOVEDAD
2 TERRANIGMA — =
3 F-ZERO — NOVEDAD
4 LUFIA — ↓
5 KIRBY'S FUN PACK — =

MEGA DRIVE

1 THE LOST WORLD — =
2 FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL — =
3 DISNEY COLLECTION — =
4 TOY STORY — =
5 SONIC 3D — =

F-Zero X

ACELERACION punta







La ***magia*** del gran Shigeru Miyamoto vuelve a ***iluminar*** el sombrío panorama de lanzamientos para Nintendo 64 con esta ***vertiginosa*** y desconcertante secuela para 64 bits de uno de los títulos más recordados de SNES. Vamos, atrévete, entra en un ***infierno de velocidad***, en el que se dan cita saltos inhumanos y loopings de 360º a más de ***900 kilómetros por hora***. Es una locura. Es F-Zero X.

Pocos podían imaginar cuando NINTENDO anunció la secuela de su emblemático F-Zero que el producto final alcanzara semejantes cotas de calidad. Pero ya se sabe… cuando **Don Shigeru** se mete en un proyecto, lo pule y lo perfecciona hasta dotarlo de las mayores cotas de jugabilidad. Esto da como resultado uno o dos títulos al año con su firma, pero de tanta calidad como para justificar sólo por ellos la adquisición de una ***Nintendo 64***. Si el año pasado pudimos disfrutar de Star Fox 64, las dos bombas del 98 para ***Nintendo 64*** se llaman The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time y **F-Zero X**. Del primero habréis tenido completa información con la estupenda *review* del velloso «**Dremayer**». Respecto a la secuela de F-Zero, cualquier adjetivo se queda corto para definir la sensación de velocidad que **Miyamoto** y sus muchachos han logrado imprimir a unos gráficos que en ningún momento (ni cuando se juntan los 30 coches en pantalla) baja de los 50 *frames* por segundo. Esto ha sido posible por la reducción del detalle en los vehículos a medida que se alejan de la pantalla, al tiempo que los escenarios fuera de la pista de competición pasan a un segundo plano, o simplemente no existen. Gracias a ello **F-Zero X** discurre en todo momento a toda pastilla, rozando las cotas más altas de locura en caídas con hasta 90º de desnivel, **loopings** kilométricos o pistas sin protecciones laterales, donde uno se juega la integridad física en cada curva. Dividido en 25 circuitos diferentes y cinco categorías (*Jack, Queen, King, Joker* y *X*), **F-Zero X** supone el reen-



*Los momentos de mayor peligro en **F-Zero X** son los saltos entre tramos de pista. Si planeas acertadamente puedes lograr varios metros de ventaja… Si calculas mal la caída estás muerto.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

F-ZERO X

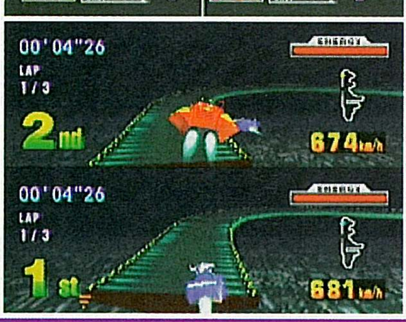
ARCADE DE CONDUCCION

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	4
Circuitos	30
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CARTUCHO

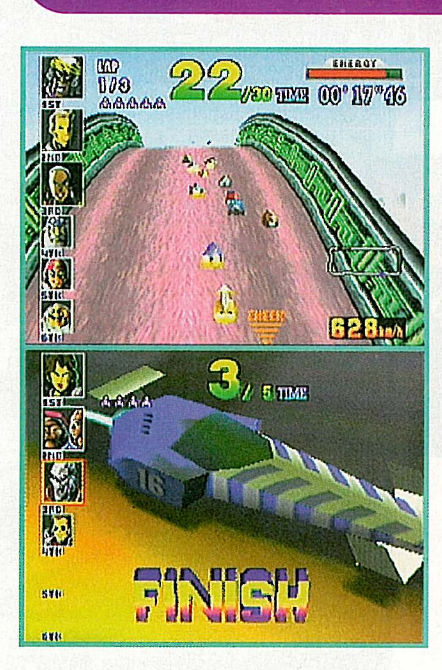
Adicción para cuatro




Jugar en una televisión de 14´´ con cuatro jugadores acaba tostando la vista del jugador más paciente.



Como ya es costumbre en muchos títulos de NINTENDO, como STAR-FOX 64 o MARIO KART 64, **F-ZERO X** incorpora un modo Versus para dos, tres o cuatro jugadores. Aunque la norma general en estos modos de juego es que cuanta más gente participe mucho mejor, la microscópica porción de pantalla resultante en el modo de cuatro participantes hace las carreras un tanto caóticas. El modo para dos jugadores, con su sencilla pantalla *Split Screen* es mucho más divertido, y por lo menos se ven algo los coches.







VALORACION

- Aunque sus escalofriantes gráficos son lo primero que entra por los ojos, unos minutos con F-Zero X otorgan la verdadera magnitud de esta nueva obra maestra de Nintendo y Shigeru Miyamoto. Pocos arcades de conducción gozan de una cota de adicción parecida.
- La otra gran virtud es su innata jugabilidad. A pesar de los problemas iniciales para controlar los vehículos, quedarás enganchado durante horas y horas al mando de Nintendo 64.

Una vez superados los distintos grados de dificultad y competiciones, podrás acceder a los 30 vehículos del juego. En un principio podrás contar únicamente con la fila de arriba, de los cuales cuatro de ellos formaban el elenco protagonista del ***F-ZERO de SNES.***



GRAFICOS 95

F-Zero X se decanta más por la velocidad y el colorido que por el grado de detalle en los vehículos y escenarios. Ello hace posible que el juego discurra en todo momento a 50 frames por segundo, con 30 coches en pantalla.

MUSICA 95

No es que el chip de sonido de N64 sea malo. Es que los programadores de otras compañías son unos vagos. F-Zero X contiene versiones hard rock de las músicas más recordadas del juego de SNES... ¡con guitarra eléctrica!

SONIDO FX 85

Con una música tan rematadamente alucinante, hasta se agradece que los efectos de sonido pasen a un plano totalmente inferior. Destacan las digitalizaciones de voz, muy al gusto de los usuarios yankees.

JUGABILIDAD 95

Te sentirás enganchado desde el primer momento. Jugable y adictivo hasta los límites de la locura, pocos juegos como éste han hecho un uso tan acertado del joystick analógico. Es el juego de SNES multiplicado por mil.

GLOBAL 95

+ La conversión a PAL es perfecta. La música es la bomba
- Se echan de menos más juegos de N64 con esta calidad.



Death Race



Disponible para un único jugador, el *Death Race* te enfrenta a 29 furiosos vehículos en un circuito interminable con un único objetivo: destruir a los demás competidores. Para lograrlo vale todo: arrojar a los demás al vacío, empujarlos contra las paredes o hacer que colisionen con otras naves. Es aquí donde más se valora el uso de los dos ataques especiales, especialmente si te decantas por un coche resistente y pesado, ya que no hay límite de tiempo y la velocidad pasa a un plano secundario. Es preferible no acceder a esta modalidad de juego si no estás dispuesto a perder toda la tarde dando caza a los otros pilotos, porque una vez que estés dentro, la adicción y el vicio por la destrucción se harán dueños absolutos de tu alma.





F-Zero X *dispone de diversas vistas para ajustar la acción al gusto del jugador. Algunas como la trasera son una sentencia de muerte en algunos circuitos.*

cuentro con los cuatro pilotos de la entrega original de ***SNES***, aunque las reglas y la naturaleza de la carrera han variado bastante. Desde aquellos tranquilos y planos circuitos de 16 *bits* se ha pasado a circular por rampas ascendentes, túneles y *loopings*, empujando a los rivales al vacío mientras se mantiene un férreo control de la barra de energía. Al hacer un uso perfecto del *joystick* analógico (y el *Rumble Pak*), las altas velocidades alcanzadas por **F-Zero X** no le hacen incompatible con la legendaria jugabilidad *Made In Nintendo*, aunque no es fácil permanecer en pista en las categorías superiores. Impecable en el aspecto técnico, y merecedor del sello **Miyamoto** por jugabilidad, adicción y opciones de juego, **F-Zero X** es junto a **Ocarina Of Time**, uno de los dos juegos esenciales del año para ***Nintendo 64***. Son pocos, pero marcan la diferencia con otros sistemas.

NEMESIS



Desconfía de las cuestas como la de la pantalla de arriba... siempre acaban en un salto imposible.

En los túneles es posible efectuar giros de 360º, evitando con ello al resto de los vehículos.


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
PlayStation
MEMORY CARD 1 Mb
750 Pts.*
MEMORY CARD 1MB
CARTE DE SAUVEGARDE 1 Mo PLAYSTATION
MEMORY 64
256 Kb
CARTE DE SAUVEGARDE 256 Kb NINTENDO 64
NINTENDO 64
750 Pts.*
MEMORY CARD 256 Kb
* Precio aplicable realizando una compra superior a 5.000 pts. en productos Nintendo 64 y Playstation
PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES
TOMB RAIDER III
7.490 Ptas.
FIFA '99
6.490 Ptas.
VOLANTE PER4MER RACING WHEEL
6.490 Ptas.
MULTISISTEMA
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98
3.990 Ptas.
V-RALLY '99 EDITION
8.990 Ptas.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/12/98 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.



al futuro

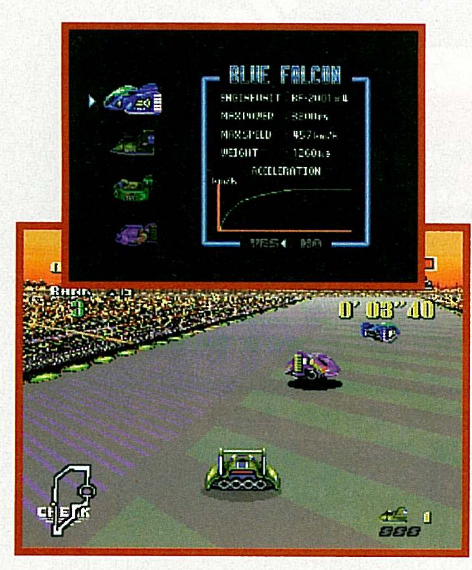


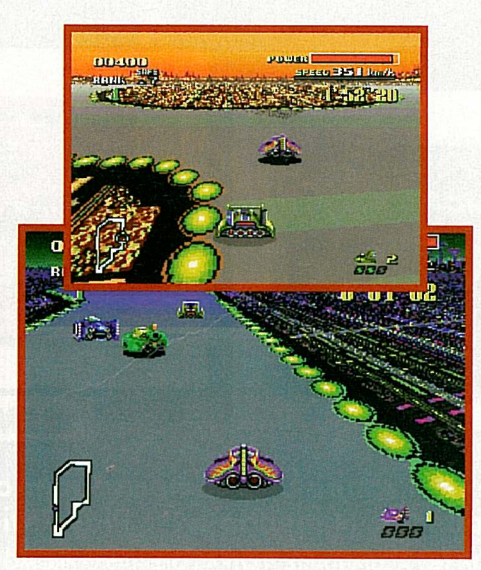
En el momento de su aparición, F-Zero supuso toda una revolución en lo referente al tema gráfico… hoy todavía impresiona.

F-Zero

El lanzamiento de F-Zero X vuelve a poner de actualidad **F-Zero**, aquel inolvidable *arcade* de conducción que sentó las bases para la utilización del *Modo 7* en ***SNES***. Junto a Super Mario World, Super Tennis, Super Soccer y Super R-Type, F-Zero acompañó a ***Super Nintendo*** en su lanzamiento español, en aquel lejano Junio del 92 y, a pesar de los años, sigue sin perder ni un ápice de su legendaria jugabilidad. Y técnicamente permanece imbatible, ya que a pesar del paso del tiempo, sólo otros dos títulos de ***SNES*** (Pilotwings y Super Mario Kart) lograron superarle en el uso del *Modo 7*, con la inestimable ayuda de sendos *chips DSP* en los cartuchos. Pero sería una tontería, seis años después, seguir achacando el éxito de **F-Zero** sólo a sus gráficos. Más que sus innegables virtudes técnicas, lo que hace de este juego una obra imprescindible para cualquier usuario de ***SNES*** (si todavía logras encontrarlo en alguna tienda) es su jugabilidad, sin olvidar una banda sonora antológica, obra del potente *chip* de sonido de SONY, homenajeada en la entrega para ***N64***. Este es un clásico que no debes perderte. Y si lo tienes, consérvalo como oro en paño.

NEMESIS





VALORACION

A pesar de los siete años de antigüedad (en Japón se comercializó en 1991), F-Zero supera en carga adictiva a muchos de los títulos que salen a la venta en la actualidad. Seguro que todos los usuarios de SNES ya lo poseen, pero si no es el caso, corre a por él ya.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

F-ZERO

ARCADE DE CONDUCCIÓN

MEGAS	4
Jugadores	1
Vidas	2
Circuitos	15
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 93

Sin necesidad de DSP ni otras zarandajas, con un par (como dicen los castizos) F-Zero hace gala del mejor Modo 7 que se ha visto en Super Nintendo. Sus gráficos ya forman parte del «Hall of Fame» de los 16 bits.

MUSICA — 95

A años luz en calidad y talento a la gran mayoría de las músicas que amenizan los cartuchos de N64, la música de F-Zero todavía resuena en las cabezas de miles de usuarios de Super Nintendo. Por algo será….

SONIDO FX — 75

Este era uno de los elementos que menos se cuidaban en aquellos lejanos tiempos de los 8 y 16 bits. Y F-Zero no es una excepción. Unas simpáticas explosiones y poco más es todo el conjunto de efectos sonoros.

JUGABILIDAD — 92

Aunque no contaba con el uso de un joystick analógico como su sucesor, el F-Zero de 16 bits goza del mismo control instintivo y perfecto de la entrega para N64. Y es divertido y jugable como pocos juegos de SNES.

GLOBAL



+ Algunos de sus temas musicales siguen siendo la bomba hoy en día.

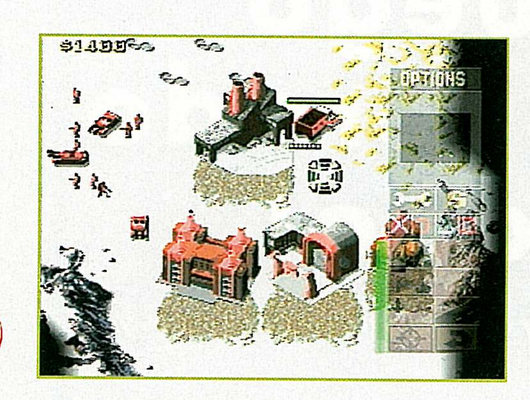
− Que algún usuario de SNES pase a otros sistemas sin haberlo probado

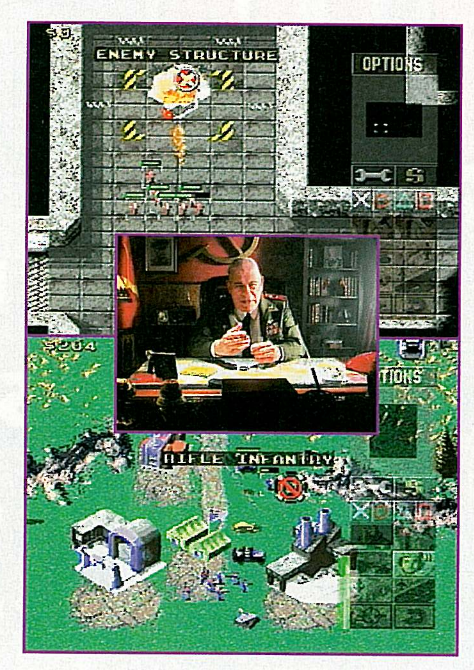

CENTRO MAIL
www.centromail.es
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
¡El Juego más esperado del año!
Reserva ahora tu juego y obtendrás fantásticos regalos y 3 descuentos increíbles:
· Una guía de traducción
· Una guía de trucos
· Una cartera exclusiva de Zelda
· Un poster de Zelda
· 500 ptas. en la compra de una consola Game Boy Color
· 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España
· Y otro descuento de 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España
NINTENDO64
PAL VERSION
8.490 PTAS
NINTENDO64
¡Corre a tu Centro MAIL más cercano o llámanos por teléfono al número 902 17 18 19 para realizar la reserva!
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 4 DE DICIEMBRE)

La misma RETAHILA

Command & Conquer Retaliation

Aúnque no **pueda** ser considerado como una segunda parte, Command & Conquer Retaliation incluye ciertas **novedades** en su interesante desarrollo.







SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	WESTWOOD

VALORACION

● COMMAND & CONQUER RETALIATION es un título que, en nuestra opinión, está orientado a un público muy específico: aquél que disfruta con este tipo de juegos de estrategia y que deseaba una segunda entrega del clásico COMMAND & CONQUER. La genial realización del juego, sin embargo, permite que los usuarios no iniciados en este género puedan introducirse en él sin dificultad.



Hace ya algunos meses que comentamos en estas páginas la futura aparición de **COMMAND & CONQUER RETALIATION**. Ya en su día advertíamos que esta nueva entrega del clásico de estrategia no era más que una especie de disco de misiones. Hay nuevos mapeados y nuevos retos, pero lo que no dijimos en su día es que **C & C RETALIATION** iba a incluir nuevas unidades que podíamos «fabricar» para nuestro ejército. Mecánico de campo, tanque *M.A.D.*, Tanque crono, Camión de demolición, Tanque tesla, Soldado de impacto y Submisil. Todos ellos capaces de aportar nuevas características y potencial al ejército que escojamos. Y es que **COMMAND & CONQUER RETALIATION**, como en la anterior versión, incluye dos CDs diferentes, uno para el ejército aliado y otro para las tropas soviéticas. La ventaja de «incluir» dos veces el juego es que, a través del *Game Link*, es posible montar juegos en red, aunque lógicamente harán falta dos **PLAYSTATION** y dos televisores. De todas formas, es todo un detalle por parte de WESTWOOD. De lo demás, poco que destacar. Simplemente que el control con el ratón es una delicia (el puntero se mueve con la misma suavidad con que lo hace el *scroll* de pantalla). El manual de instrucciones, bastante completo, muestra las nociones básicas para introducirse en un sistema de juego como la estrategia (algo *light*) que ha causado furor en los últimos años.

J. C. MAYERICK

COMMAND & CONQUER RETALIATION

ESTRATEGIA

2 CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	105 mapas
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO (ratón)
Grabar Partida	MEMORY CARD (1-2)

GRAFICOS 87

Dentro de las limitaciones de un juego de este tipo, lo cierto es que COMMAND & CONQUER RETALIATION salva el expediente con holgura. El puntero del ratón no se ralentiza nunca, y el scroll de pantalla es muy suave.

MUSICA 84

Músicas militares por todos los rincones del juego. No es que sea un apartado imprescindible, pero teniendo en cuenta el escaso ritmo de los juegos de estrategia, alguna melodía pegadiza habría venido bien.

SONIDO FX 88

Si el apartado musical no está a la altura, sí lo está el que concierne a los efectos de sonido. Gracias a ellos, por ejemplo, sabremos cuando nuestro «cuartel general» está siendo atacado. Todos de gran calidad.

JUGABILIDAD 92

Como todo, depende de los gustos de cada uno, pero está claro que la proliferación de este tipo de juegos de estrategia tiene una explicación lógica: su enorme adicción. C & C RETALIATION es de lo mejorcito.

GLOBAL



+ Las nuevas unidades y la inclusión de 2 CDs para el modo Game Link.

− Como en el primer C & C, se echan en falta más modos de juego.

Fuera de COMBATE

The Unholy War

El **género** de los beat'em-up es de sobra **conocido** por todos, igual que el de la **estrategia**, pero mezclar ambos géneros para **crear** un único juego es algo menos **común**.

Mucho nos temenos que ambos géneros son algo incompatibles, más que nada porque los consumidores de estrategia son muy diferentes a los de *beat'em-up*. Además THE UNHOLY WAR comete el error de no tratar ninguno de los dos géneros con rigor, por lo que los *fans* de ambos se sentirán defraudados. El modo estrategia (con las clásicas casillas hexagonales) es bastante limitado en cuanto a acciones a realizar. Podríamos decir que es como el RISK: mover y atacar, nada más. El nivel *arcade*, con los combates (las batallas del modo estrategia también se resuelven de esta manera), también es algo escaso. Cada botón del *pad* supone un ataque distinto, que se podrá realizar dependiendo de los nieveles de fuerza del personaje. Eso sí, THE UNHOLY WAR es un juego muy notable a nivel técnico.

J. C. MAYERICK

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CR.DYNAMICS



PERSONAJES *Nada menos que catorce, aunque si se finaliza el juego con determinadas condiciones, este número puede verse gratamente aumentado.*



VALORACION

● un desarrollo poco atractivo para una realización técnica realmente buena. cada uno de los ataques de los personajes suponen un derroche de imaginación y buen hacer, con impactantes efectos de luz. Lástima que la jugabilidad sea bastante baja. ¡estragia y beat'em-up nunca se llevaron bien!

THE UNHOLY WAR

ESTRATEGIA/BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	VARIABLES
Batallas	12
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

GRAFICOS

90

es sin duda lo mejor de todo el juego. Aunque la acción se desarrolla a una cierta distancia, los innumerables efectos gráficos (sobre todo con las armas) destacan sobre cualquier otro aspecto del juego.

MUSICA

81

sin demasiados excesos durante la intro, mientras que durante el juego pasa prácticamente desapercibida. De todas formas se denota poca elaboración en las músicas. mucha percusión y poca, muy poca, melodía.

SONIDO FX

83

No están trabajados para nada. Los efectos de sonido son realmente simples (algunos nos recuerdan a los juegos de los años ochenta). existen digitalizaciones, pero casi impreceptibles para los oídos.

JUGABILIDAD

80

Más vale mucho de poco que nada de mucho. Algo parecido le ha pasado a THE UNHOLY WAR. Ha pretendido abarcar dos géneros demasiado diferentes entre sí... y se ha quedado en el camino. Tendría que mejorar mucho.

GLOBAL

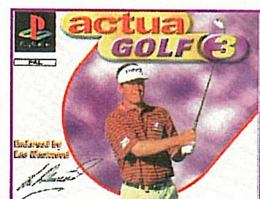


+ La realización técnica, sin duda lo mejor de todo el juego.

− un juego realmente poco atractivo en su concepción.

El TERCER hoyo





La **nueva** entrega de la saga de GREMLIN mantiene el esquema de sus antecesores, ofreciendo una impresionante gama de modalidades de **juego.**

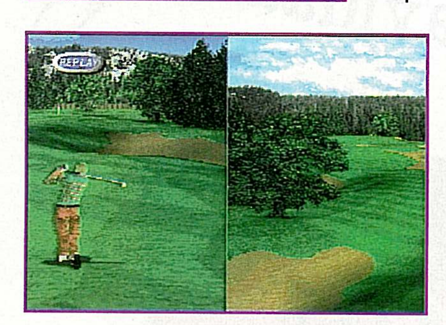
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

El catálogo de juegos de golf para **PLAYSTATION** sigue aumentando a velocidad de vértigo. En esta ocasión vuelve a ser el turno de GREMLIN dentro de su cada vez más amplio catálogo deportivo. Dentro de esta serie la saga del golf es una de las más accidentadas. Así, la primera entrega ACTUA GOLF tardó más de lo previsto en aparecer, mientras que la segunda no llegó a ver la luz en nuestro mercado. Para la tercera parte se sigue el sistema de *marketing* ya utilizado en las sagas futbolística y tenística, que consiste en emplear a un deportista famoso en la promoción del juego. El jugador elegido es el golfista **Lee Westwood**, cuya imagen aparece en la carátula del juego. Aunque el programa rompe con el habitual sistema de menús, tanto las opciones como el sistema de control siguen la misma línea de sus antecesores. En las opciones destaca el editor y la impresionante variedad de competiciones, once en total, que permiten desde disputar un torneo con su formato original, hasta una competición por dinero. El juego incluye varios indicadores para el control de los golpes, que permiten variar la dificultad según las preferencias de cada usuario.

CHIP & CE





VALORACION

con el recuerdo de la primera entrega de la saga y con la no llegada de la segunda, aparece el tercer ACTUA GOLF. Aunque la competencia dentro del golf para PSX es muy elevada, la variedad de competiciones y la sobriedad en sus apartados permiten a este juego ser uno de los más destacados.





EDITOR *El programa incluye un editor que permite desde crear vistosos pantalones de cuadros, hasta cubrir a los jugadores con diferentes sombreros.*

ACTUA GOLF 3

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	11
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

85

el diseño de los jugadores es sencillo. Destaca la posibilidad de elegir cualquier ángulo dentro de una amplia variedad de cámaras para seguir el juego. Las repeticiones a pantalla partida no tienen desperdicio.

MUSICA

80

La música elegida para acompañar durante la selección de opciones se adapta perfectamente a la tranquilidad que caracteriza a este deporte. Las melodías pueden estar sacadas de cualquier salón de te.

SONIDO FX

87

La presencia de dos comentaristas durante el transcurso del juego es el punto más destacado dentro de este apartado. A ello hay que añadir los aplausos del público cuando un jugador ejecuta un buen golpe.

JUGABILIDAD

89

el control permite reproducir la práctica del golf de una forma fidedigna. La posibilidad de adaptar el nivel de dificultad al sistema de juego y la variedad de competiciones son datos a tener en cuenta.

GLOBAL



\+ La variedad de modalidades y opciones recogidas.

\- el diseño de los jugadores puede mejorarse.

Ven a conocernos



www.centromail.es

SATURN



14.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + PACK PERIFÉRICOS



23.900

NINTENDO 64 MARIO PACK



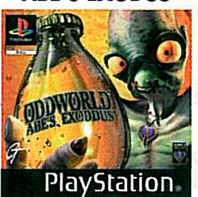
19.900

GAME BOY COLOR



12.990

ABE'S EXODUS



P.V.P. - 8.490

ALL STAR TENNIS '99



P.V.P. - 7.490

BREATH OF FIRE III



P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT 3



P.V.P. - 7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



P.V.P. - 8.490

FIFA '99



P.V.P. - 7.490

FORMULA 1 '98

P.V.P. - 7.990

MEDIEVIL

P.V.P. - 7.490

MORTAL KOMBAT 4

P.V.P. - 8.490

SPYRO THE DRAGON



P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3

P.V.P. - 7.990

TOMB RAIDER III

P.V.P. - 8.490

1080° SNOWBOARDING

8.490

BANJO KAZOOIE



9.490

F-1 WORLD GRAND PRIX



8.490

F-ZERO X



8.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98



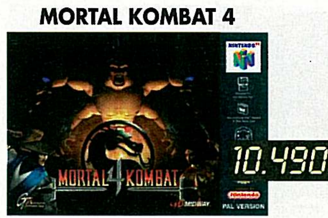
8.990

MISION: IMPOSSIBLE



9.490

MORTAL KOMBAT 4



10.490

THE LEGEND OF ZELDA



8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



9.990

V-RALLY '99 EDITION



9.490

ACTION REPLAY DATEL



N64 P.V.P. - 9.990
PSX P.V.P. - 9.990

CONTROLLER



N64 P.V.P. - 4.990
PSX P.V.P. - 2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK




PSX P.V.P. - 4.500

GAMEBOOSTER DATEL



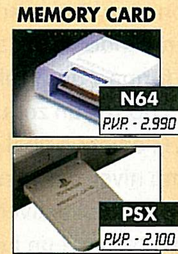

N64 P.V.P. - 8.990
PSX P.V.P. - 8.990

JAM!!



N64 P.V.P. - 11.900
PSX P.V.P. - 11.900

MEMORY CARD




N64 P.V.P. - 2.990
PSX P.V.P. - 2.100

PISTOLA G-CON 45

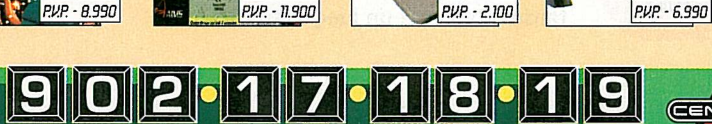
PSX P.V.P. - 6.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2



N64 P.V.P. - 12.990
PSX P.V.P. - 12.990

pedidos por teléfono:







APRENDE de los errores

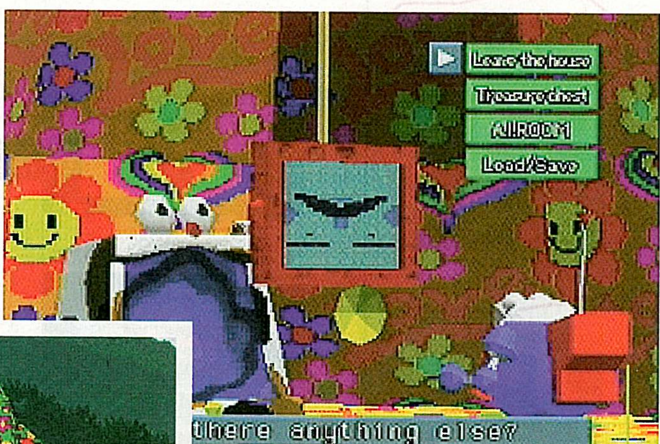
Pet in TV

Es difícil **encajar** a este Pet in TV en algún género **concreto**, y aún más lo es explicar en qué **consiste**.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCEI
PROGRAMADOR	MUU MUU



El Dr. Y se encarga de realizar las tareas de mantenimiento de la mascota. También comprueba que el aprendizaje de ésta sea el correcto, al tiempo que determina si los objetos que porta en su mochila deben ser utilizados.

El famoso nivel 10, en el que la mascota debe adentrarse sin nuestra ayuda, es conocido como la Zona P. Si la mascota supera dicho nivel, acabará el juego...





VALORACION

el enorme éxito de los tamagotchi y la especial predilección que los usuarios nipones muestran por este tipo de juegos, ha llevado a SONY a distribuir un título que dudamos mucho llegue a calar entre el público español. Ni siquiera nos parece un título para los usuarios más jovenes, que seguramente prefieran un tipo de juego algo más «sencillo».

En Super Juegos ninguno somos padre (por lo menos que nosotros sepamos), pero lo que está muy claro es que este **Pet in TV** debe ser algo muy parecido. En este extraño juego se nos encomienda la crianza de una pequeña mascota, que deberá aprender a valerse por sí sola a través de los consejos que nosotros le demos. Cada vez que éste encuentre algún elemento desconocido, nuestra mascota realizará una acción en concreto, que nosotros deberemos aprobar o censurar, dependiendo de cada caso. Deberás darle de comer, mantenerle en forma y desarrollarle intelectualmente para que en el futuro no sea un zoquete desobediente e impertinente (como **Doc**). El objetivo final del juego es conseguir que supere el décimo nivel, pero sin ningún tipo de ayuda por nuestra parte. **Pet in TV** resulta divertido en un primer momento, pero más tarde se volverá un juego tedioso.

J. C. MAYERICK

PET IN TV

SIMULADOR MASCOTA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD [5]

GRAFICOS 85

No es de lo peor del juego, aunque todo resulta demasiado «cuadriculado» en el mundo de Pet in TV. Es destacable el colorido de juego, así como la posibilidad de variar la vista de juego a nuestro antojo.

MUSICA 85

Son melodías simpáticas que la mascota transporta en su Discman particular, en determinadas ocasiones será él mismo quien cambie la música. Si quieres cambiarla tú, no tienes más que darle una pequeña voz.

SONIDO FX 85

Todo el juego muestra un aspecto simpático, como si estuviese dirigido al público más infantil. Los efectos de sonido son, quizá, el punto que más ambientación le de en este sentido. Realmente buenos.

JUGABILIDAD 73

Nos cuesta entender que un buen aficionado a PlayStation llegue a disfrutar con este juego tan extraño. También nos cuesta entender que un pequeño chaval sea capaz de entender el desarrollo de este Pet in TV.

GLOBAL



+ Es simpático, y sobre todo muy original. La longitud del juego.

– Por mucho que le echemos horas, Pet in TV nos acabará aburriendo.


PlayStation
Distributed by
GT Interactive
Software Corp.
Oddworld: Abe's Exoddus™ © 1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All rights reserved. Created by Oddworld. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Oddworld Inhabitants logo is a registered trademark of Oddworld Inhabitants. All other mentioned trademarks are the property of their companies

CONCURSO

ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

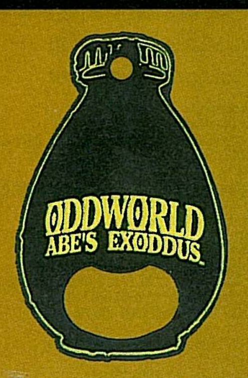
ODD TO THE LAST DROP

Sorteamos 50 lotes de 1 juego, 1 camiseta, 1 baraja, 1 abrebotellas-llavero y 1 vaso

GT INTERACTIVE y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este fantástico sorteo en el que puedes conseguir uno de los 50 exclusivos ODDWORLD: ABE´S EXODDUS PACK. Para ello rellena el cupón con tus datos en mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 1 de Enero a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Pon en el sobre «CONCURSO ABE'S EXODDUS PACK».







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación



Ven a conocernos



LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta
Últimas novedades en Hardware y Software
2.000 productos en catálogo
y mucho más...

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ©945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n NUEVO CENTRO
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ©965 397 997 NUEVO CENTRO
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ©928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ©928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©915 317 301 NUEVO CENTRO
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ©915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ©916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ©916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
3 462
4 675 223
962 950 951

Visita nuestra Web

www.centromail.es

En ella encontrarás información sobre tus Juegos favoritos, Noticias Centro MAIL, Trucos para videojuegos, Compras On-Line, Zona de juegos, Concursos, Ordenadores a la carta, Forum, y mucho más...





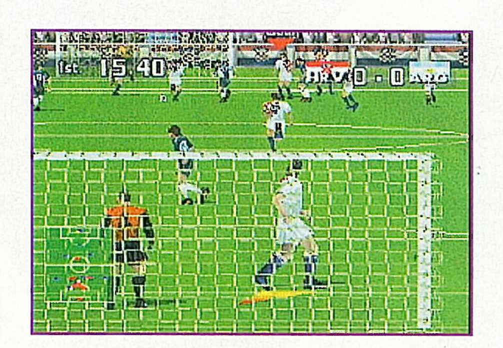


Libero Grande

Después del ***éxito*** logrado por la recreativa, Libero Grande entra en el ***mundo*** de las consolas rompiendo todos los esquemas conocidos hasta ahora en los simuladores ***futbolísticos.*** La clave está en controlar a un sólo jugador durante todo el partido.



Los lanzamientos de NAMCO dentro de los simuladores de fútbol, se encuentran íntimamente ligados a la saga PRIME GOAL. A pesar de que las dos primeras versiones para ***SUPER NINTENDO*** de esta saga no llegaron a **España**, los aficionados a este género pudieron tener un contacto con este legendario título gracias a 90 MINUTES (la tercera entrega para los 16 *bits* de NINTENDO), y a PRIME GOAL EX, (uno de los primeros en su género para ***PLAYSTATION***).



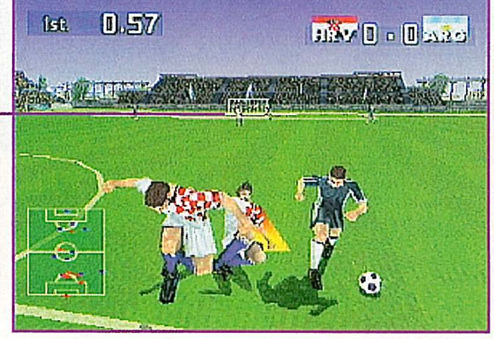
En todos ellos primaba la jugabilidad, encontrándose entre sus aspectos característicos la aparición de diferentes secuencias en las que se podía optar por varias alternativas. Casi dos años después del lanzamiento del último juego mencionado, la compañía japonesa ha decidido volver a la carga. Para ello ha realizado una conversión de su revolucionaria recreativa **LIBERO GRANDE.** La clave del éxito de esta recreativa se basa en una nueva concepción del fútbol, en la que duran-

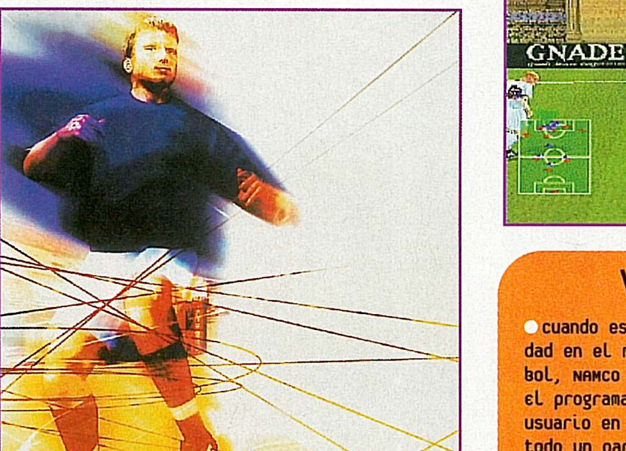
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

*La versión para **PLAYSTATION** recoge todo el espíritu de la recreativa original.*







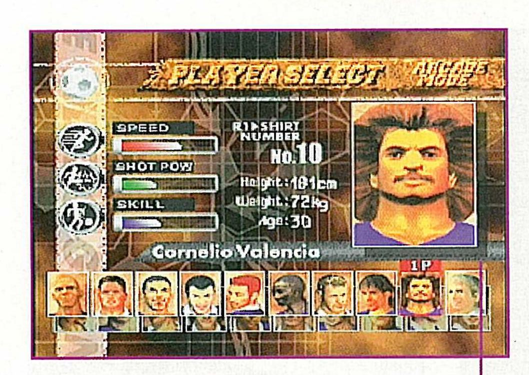
VALORACION

cuando es difícil encontrar alguna novedad en el mundo de los simuladores de fútbol, NAMCO rompe con todos los esquemas. el programa es el único que coloca al usuario en la piel de un jugador durante todo un partido, en lo que constituye una arriesgada apuesta. algunos fallos en el apartado gráfico hacen que su cómputo global se vea reducido.

LIBERO GRANDE

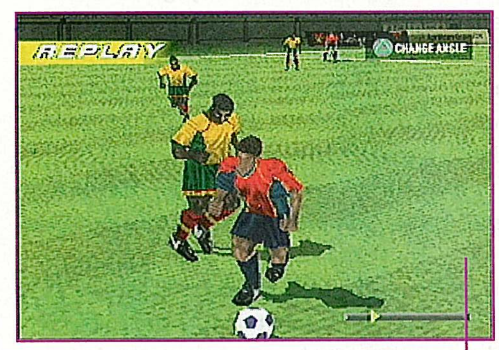
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



Solamente puede elegirse el jugador controlado entre una serie de fútbolistas con características propias. El resto de los componentes de cada equipo son anónimos, con lo que se rompe con la actual tendencia de los simuladores de fútbol.

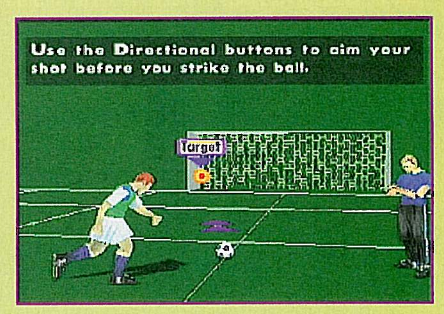




En el apartado visual, la existencia de dos perspectivas para seguir el juego choca con las múltiples cámaras de otros títulos. Sin embargo, dentro de las larguísimas repeticiones se ofrece una amplia variedad de posibilidades.

Modo Challenge

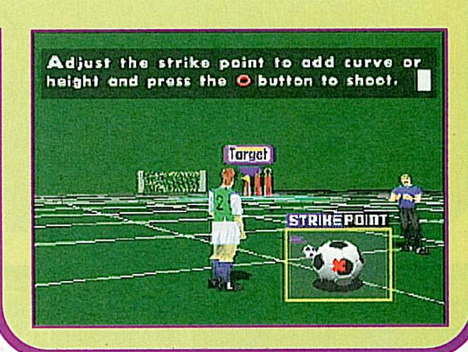








Entre las escasas opciones incluidas hay que mencionar el modo *Challenge*. Incluye ocho pruebas diferentes en las que se pone a prueba la habilidad de los jugadores. Cada una de ellas presenta una explicación sobre su contenido que puede ir desde regatear conos, hasta romper dianas en la portería.



te todo el partido se controla sólo a un jugador. Esta fórmula ha sido llevada a los 32 *bits* de SONY en un juego que respecta el espíritu de la versión original. De esta forma, se distinguen tres tipos de control en función de la posesión del balón. Cuando el balón está en poder del jugador controlado, podemos determinar su movimiento, así como el pase o disparo. Si el balón está en posesión de un compañero de equipo, no es posible determinar su movimiento, pero sí su disparo, así como ordenar que pase el balón a otro compañero o también al jugador controlado. Por último, si el balón se encuentra en poder de un jugador rival, manejamos el movimiento y la posibilidad de interceptar el balón por el jugador controlado, así como las entradas de nuestros compañeros de equipo. El espíritu de la recreativa queda también reflejado en la escasez de opciones. Para empezar, aunque el juego incluye 32 selecciones naciona-



GRAFICOS 85

sin la espectacularidad gráfica de otros simuladores, las cámaras empleadas consiguen solucionar los problemas planteados por el sistema de control. La brusquedad en la animación es el principal defecto.

MUSICA 85

como suele ocurrir con los juegos en los que no hay demasiadas opciones, la eliminación de menús hace que la música pase desapercibida. La breve, y más que discreta intro tampoco permite demasiados lucimientos.

SONIDO FX 89

Lo mejor dentro de los efectos de sonido viene determinado por todo el ambiente que rodea a los partidos de fútbol. Los gritos de ánimo y, sobre todo, las canciones hacen olvidar la inexistencia de un comentarista.

JUGABILIDAD 93

es el único simulador de su género que permite ponernos en la piel de un sólo jugador durante todo un partido. A su originalidad hay que sumar un control inicialmente extraño pero fácil de asimilar con un poco de práctica.

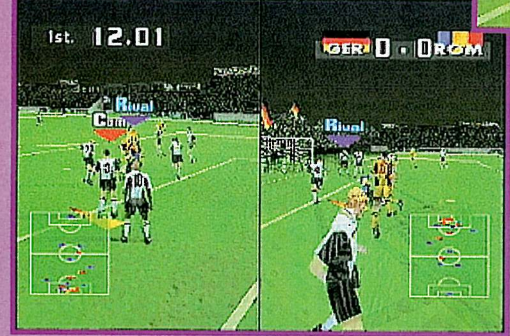
GLOBAL

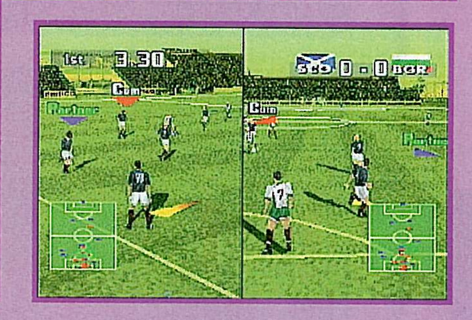


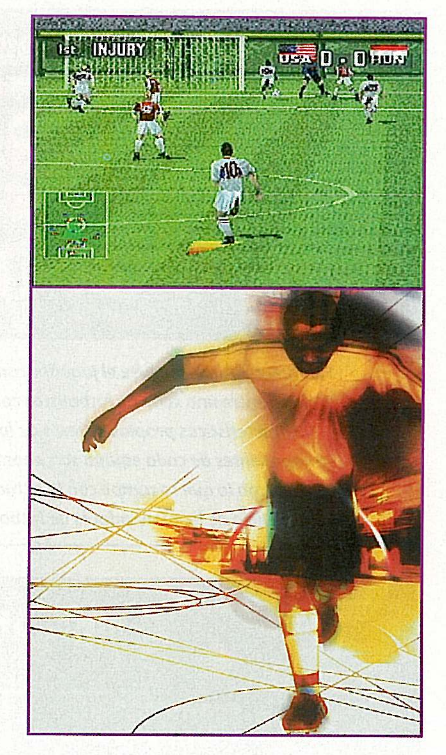
+ La originalidad en el sistema de control.
- Los defectos en el apartado gráfico.

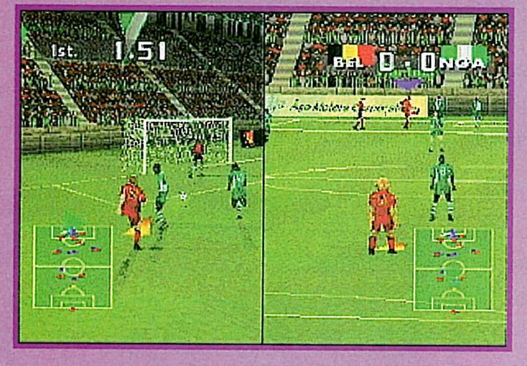
Dos Jugadores

Uno de los aspectos más destacados del programa es el modo de dos jugadores simultáneos. Dado que cada uno de los usuarios controla todo el rato a un mismo jugador, para poder conocer su situación en cualquier momento se ha optado por el sistema de *split screen*. Se puede formar parte de equipos contrarios o de la misma selección.



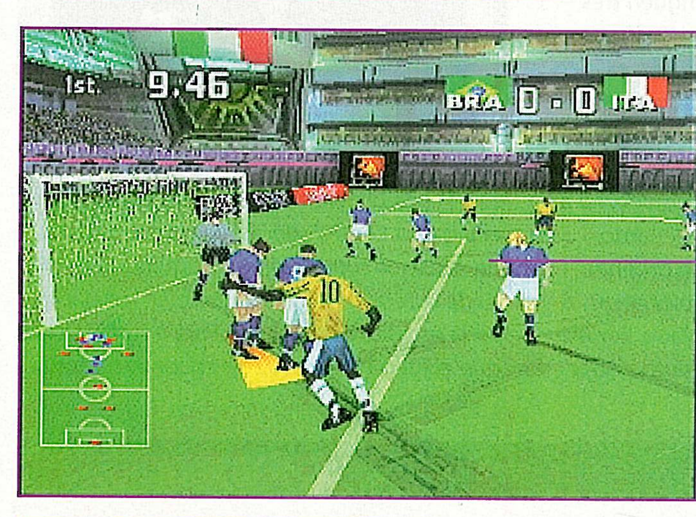






les, en ningún momento aparece el nombre de los jugadores a excepción del jugador controlado. Para elegir éste se encuentran 20 personajes disponibles con características técnicas diferentes y con notables similitudes con jugadores reales. Gráficamente destacan los espectaculares escenarios formados por los estadios recogidos, coliseum romano incluido. Dadas sus características, no era posible incluir la borrachera de perspectivas habituales en otros simuladores de su género. Por ello, NAMCO mantiene siempre al jugador controlado en imagen, aunque incluye sólo dos posibilidades. Una que orienta automáticamente la cámara hacia la situación del balón, mientras que la otra respeta la dirección de la mirada del jugador controlado. El único pero en este sentido viene determinado por la brusquedad de las animaciones de los jugadores. Un interesante modo de dos jugadores simultáneos y un modo práctica, que incluye varias pruebas de habilidad, completan el simulador de fútbol más original de los últimos años, que supone todo un giro radical respecto a los juegos habituales, y que sólo por eso es una buena excusa para interesarnos.

CHIP & CE



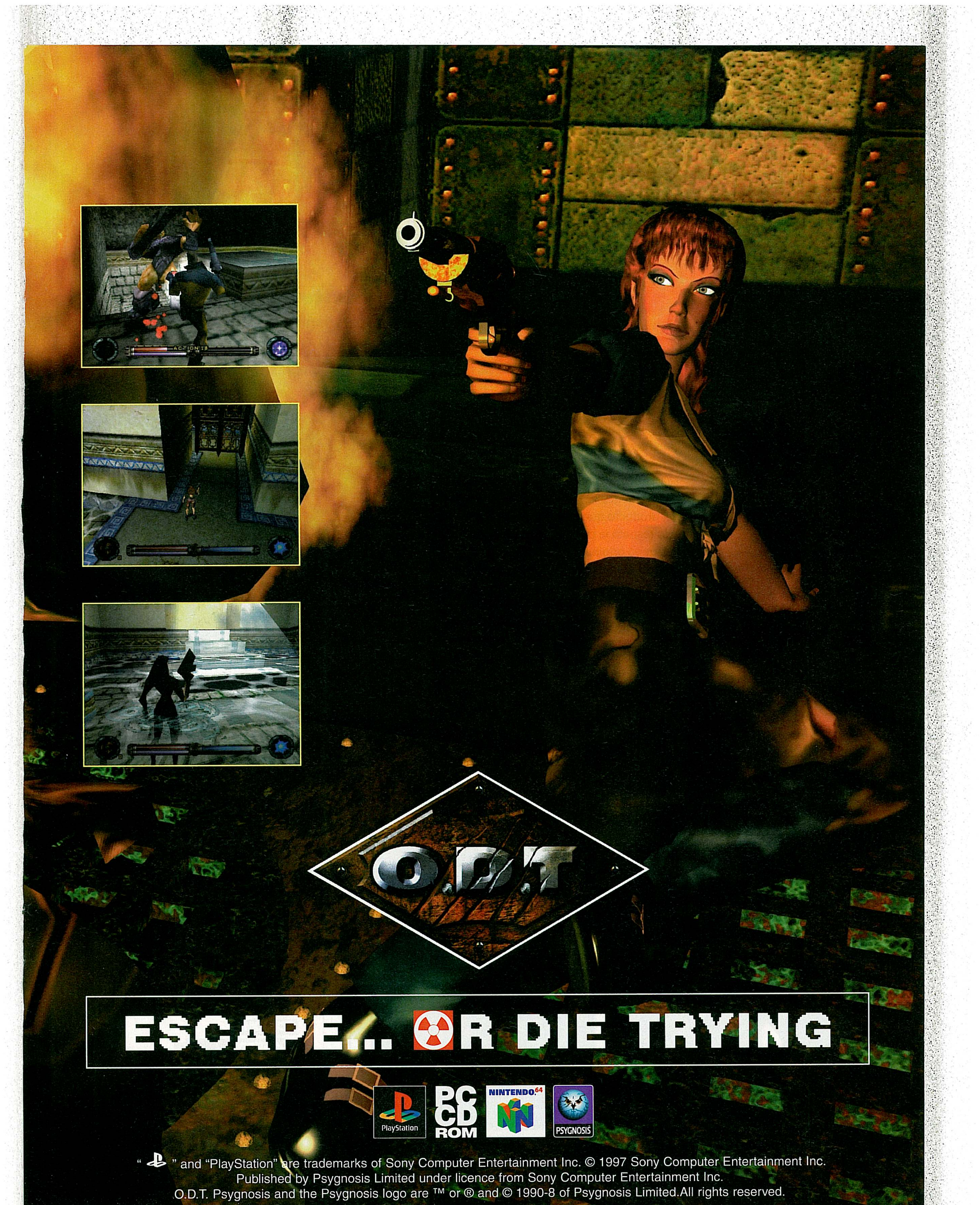
Los escenarios que rodean a los terrenos de juego dan una enorme espectacularidad a los partidos.







Tal y como ocurre en la recreativa, se ha optado por incluir a las selecciones nacionales como protagonistas del programa. El diseño de los uniformes se acerca bastante a las equipaciones presentadas en el último mundial de fútbol.


O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO 64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.



ASESINOS de reemplazo

Tenchu

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ACTIVISION
PROGRAMADOR SONY MUSIC ENT.

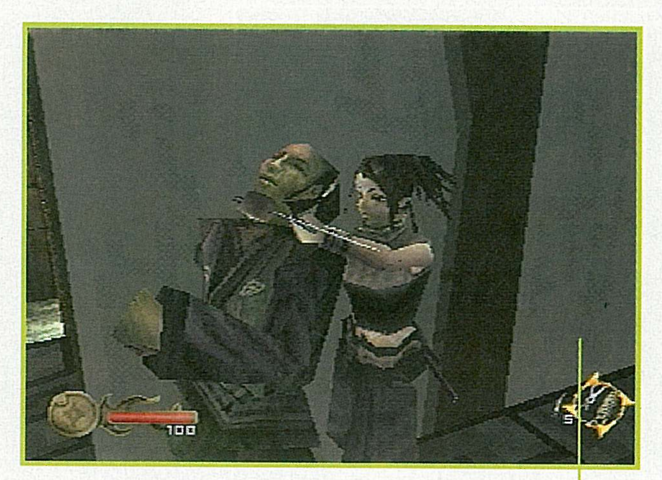
Uno de los títulos más ***impactantes*** del año para PlayStation aterriza por fin en el mercado español. A manos de ACTIVISION, Tenchu Stealth Assassins llega a España con una versión ***revisada*** y ***mejorada***, que incluye dos nuevas fases y numerosos extras.

VALORACION

Meses antes de que METAL GEAR SOLID convulsionara el mercado japonés de PLAYSTATION, TENCHU ya supuso toda una revolución tanto por su temática violenta y realista como por las más de 60 acciones que sus protagonistas podían realizar. Esta versión PAL, al igual que la americana, supera al japonés por número de fases y brutalidad.



Aunque eran bastantes las compañías que se disputaban la distribución fuera de **Japón** de un exito anunciado como era **Tenchu**, finalmente fue ACTIVISION quien se llevó el gato al agua. La compañía americana, consciente del potencial del producto que tenía entre las manos, no sólo respetó la carga de violencia y la trama del juego original, sino que le incorporó importantes extras, como dos fases nuevas (que por cierto son las mejores del juego), más sangre (ahora no sólo se deguella… se decapita) y un nuevo sistema de inteligencia artificial que distribuye a los enemigos de manera diferente en cada partida. Ahora **Tenchu** llega a **Europa**, en una versión que



Aunque lo más recomendable desde el punto de vista higiénico es evitar a los enemigos, más de una vez te verás obligado a degollar a algún pobre fulano.

Ayame: La agilidad

Armada con dos sables cortos, esta joven de 21 años sirve a Lord Gohda desde que cumplió los catorce, convirtiéndose en una máquina de matar gracias a su agilidad. Es la mejor opción si te decantas por el sigilo en detrimento del enfrentamiento directo con los guardias. El aspecto negativo es que la pobre es más floja que un cervatillo leproso, por lo que es esencial equiparla cuanto antes con la armadura.





TENCHU STEALTH ASSASSINS

BEAT'EM-UP

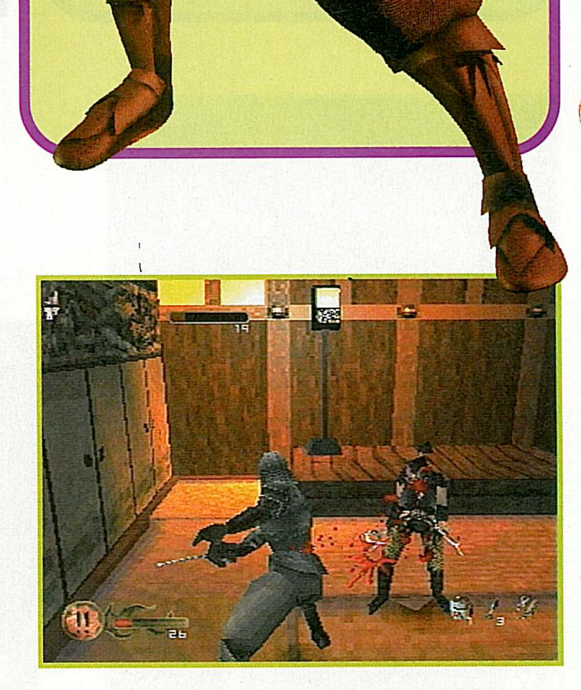
CD ROM	
Jugadores	1
Fases	10
Vidas	1
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Rikimaru: La fuerza

La contrapartida a la agilidad de Ayane llega en forma de robustez física y contundencia de Rikimaru. Entrenado desde su nacimiento en la técnica ninja Azuma Shinobi- Ryu, su legendaria katana Izayoi es capaz de destrozar todo lo que se le ponga delante, aunque no le es imprescindible para acabar con sus enemigos. Su golpe especial rompe los brazos, espalda y cuello del oponente.

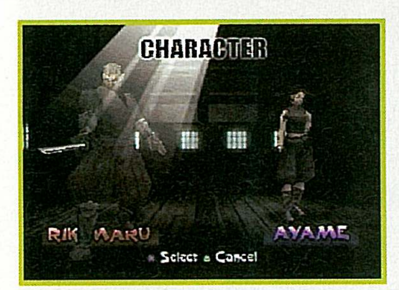


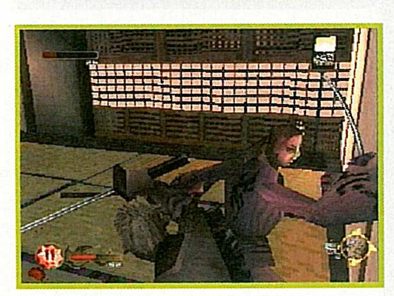










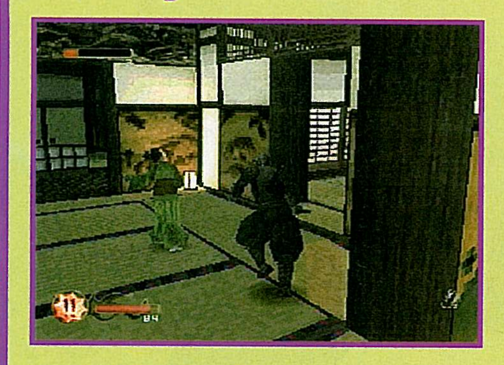


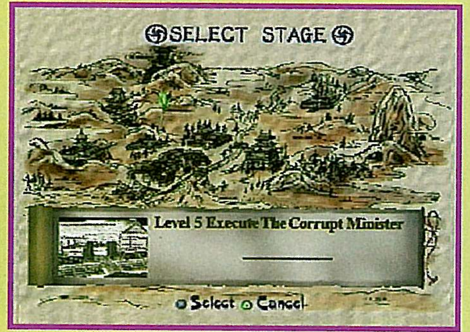
goza de las mejoras impuestas por ACTIVISION pero que, al contrario que las versiones de **Japón** y **EE. UU.**, no hace uso del *pad* analógico (aunque sí vibra con el ***Dual Shock***). Algo del todo inexplicable y que constituye un único pero decisivo defecto en un juego por otra parte absolutamente recomendable. Por muy cutres que hayan sido los responsables de la adaptación a *PAL*, **Tenchu** atesora tantas cualidades que se ha convertido ya en uno de los títulos clave dentro del catálogo de ***PlayStation***. Si bien es cierto que se apropió de algunos de los aspectos más llamativos del proyecto Metal Gear Solid, como dotar a los enemigos de inteligencia artificial

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	93	89	91	91
No pasará a la historia por su engine 3D o el colorido de sus gráficos, pero lo compensa con una gran atención por los detalles, sobre todo en lo refente a los rostros. Algunos escenarios son espectaculares.	Maravillosa. Desde la canción de la intro hasta la guitarra de algunas fases, escuchando la banda sonora no nos extraña para nada que TENCHU STEALTH ASSASSINS haya sido producido por la división de música de SONY.	Entre los contados defectos de la versión PAL (y en contra de lo prometido), TENCHU no dispone de voces (ni texto) en castellano. Al menos podemos disfrutar de los comentarios en español del pirata de la séptima fase.	No contar con la posibilidad de usar pad analógico ensombrece ligeramente la mejor cualidad de TENCHU: su jugabilidad. Violento y rebosante de detalles de calidad, es imposible no enamorarse de este juego.	+ Dos fases más que el juego japonés. La música. - Inexcusable la no incorporación del pad analógico.



Pros y Contras de la version PAL







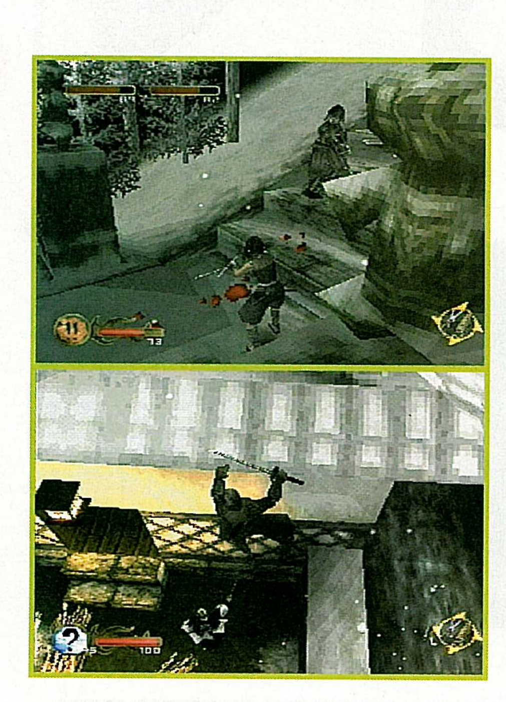




Aunque la eliminación del *pad* analógico es una chapuza, la versión PAL lo compensa sobradamente con una buena cantidad de *extras* respecto al original japonés. Estas van desde dos nuevas fases y enemigos aún más inteligentes (son capaces de trepar paredes para seguirte), hasta la posibilidad de cortar los brazos y cabeza de aquellos soldados que caigan en tus manos.

A medida que vayas cosechando puntos, nuevos objetos aparecerán el menú anterior a las misiones, como la flauta, la armadura o distintos tipos de magias...







*Tan violento como el periodo de la historia en la que se basa, en **Tenchu** brota sangre por todos lados. No hay otro remedio... o ellos o tú. El **Japón** del siglo XVII era así de idílico.*

(detectan nuestra presencia simplemente por el ruido) o toda la mecánica de acecho y degüello, **Tenchu** posee detalles propios y originales, como la utilización de disfraces o una flauta que imita ruidos de animales para despistar a los guardias, dando como resultado una de las aventuras más envolventes, violentas e impactantes de cuantas se han producido en sistema alguno. Capaces de realizar hasta 60 acciones diferentes, Rikimaru y Ayame dan vida a unos asesinos natos con el violento **Japón** del siglo XVII como escenario. Por último, y como curiosidad, quizás os interese saber que para conseguir trasladar mejor al videojuego los movimientos de un ninja, la gente de SONY MUSIC contó con los servicios de **Sho Kosugi**, uno de los mejores actores de artes marciales, entre cuya filmografía destaca Furia Ciega, aquella famosa película en la que **Rutger Hauer** interpretaba a un ciego experto en el uso de la Katana.

NEMESIS





¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN MUNDIAL?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto, estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Nintendo®
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.. © 1998 Nintendo Co., Ltd.



V-Rally'99

Aunque en el fondo de nuestros corazones pensemos que la versión de PlayStation era superior, la ausencia de competencia en Nintendo 64 y su innegable calidad hacen de V-Rally 99 la mejor opción para los amantes del mundo del motor en esta consola.

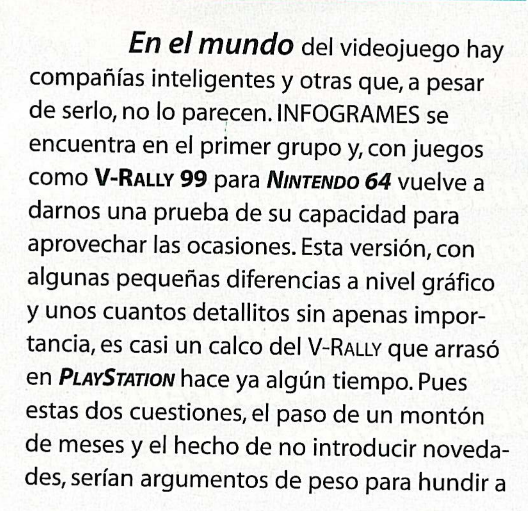






SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR INFOGRAMES
PROGRAMADOR EDEN STUDIOS



En el mundo del videojuego hay compañías inteligentes y otras que, a pesar de serlo, no lo parecen. INFOGRAMES se encuentra en el primer grupo y, con juegos como **V-Rally 99** para ***Nintendo 64*** vuelve a darnos una prueba de su capacidad para aprovechar las ocasiones. Esta versión, con algunas pequeñas diferencias a nivel gráfico y unos cuantos detallitos sin apenas importancia, es casi un calco del V-Rally que arrasó en ***PlayStation*** hace ya algún tiempo. Pues estas dos cuestiones, el paso de un montón de meses y el hecho de no introducir novedades, serían argumentos de peso para hundir a



*Aquellos que ya conocieran a fondo la versión para **PlayStation**, tendrán la impresión de que algunas de las pistas son más deslizantes y estrechas. Por suerte, sólo se trata de una falsa sensación que irá desapareciendo a medida que logremos dominar nuestro vehículo.*



VALORACION

A pesar de ser el mejor juego de coches de NINTENDO 64 junto a F1 WORLD GRAND PRIX, no podemos pasar por alto que los programadores de INFOGRAMES no hayan incluido casi ninguna novedad en esta entrega. el juego es bueno, bonito y de los más exigentes en el pilotaje que encontraréis en cualquier sistema. si todos los juegos de coches para NINTENDO 64 os dejaron un tanto fríos, V-RALLY'99 puede ser la mejor recomendación para sacarse la espina.



V-RALLY'99

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Fases	8 RALLIES
Continuaciones	3
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



Este alucinante prototipo esponsorizado por INFOGRAMES es un coche oculto al que podremos acceder tras completar algunos modos. También se activa con un truco.



Two Players







Es quizá la única gran novedad de este cartucho. Aunque en *PSX* figuraba como modo, en realidad era una carrera por turnos.







otros títulos en el pozo de los mediocres. Pero algo nos dice que **V-Rally 99** puede ser una excepción a la regla. La razón fundamental es que en ***Nintendo 64*** no hay ningún juego por el estilo, y los que hay centrados en el género del motor, o son regularcetes o absolutamente irreales, o tienen menos garra que los punteos de guitarra de **Camela**. **V-Rally´99** no tiene ninguna de esas carencias, y aunque padezca de algunos fallitos (como sus choques caprichosos o la ausencia los daños en el vehículo), le da bastantes vueltas al 90% de los títulos existentes. Exigente como pocos en el pilotaje, espectacular en el diseño, capaz de transmitir auténtica sensación de velocidad y con varios modos de juego, creemos que podría haber sido algo mejor pero, tras ver el desolador panorama, pensamos que para muchos será un hallazgo.

DE LUCAR

GRAFICOS

92

un buen trabajo que se diferencia de la excelente versión de PLAYSTATION en el suavizado de texturas y algún pequeño detalle más. seguramente, en su conjunto, será lo mejor que hayáis visto en N64 en este género.

MUSICA

70

se limitan a unas cuantas melodías de acompañamiento, sencillas y discretitas, en los menús del juego. La verdad es que en este título no echaréis de menos la música durante el juego.

SONIDO FX

93

Realmente buenos, variados y contundentes. Aunque los choques no estén del todo logrados, el resto de efectos sonoros están verdaderamente logrados y potencian el realismo de la carrera.

JUGABILIDAD

92

Aunque sea un juego muy exigente en la conducción, estamos seguros que la mayoría acabará por rendirse a su encanto. el modo para dos jugadores simultáneos es ganador y puede alargar la vida del juego mucho tiempo.

GLOBAL



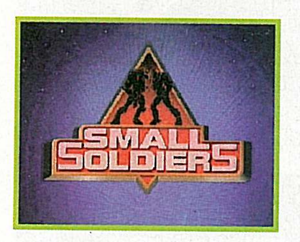
\+ es de lo mejor que podréis disfrutar en NINTENDO 64 en el género de conducción.

\- No tiene apenas novedades a pesar del tiempo transcurrido.



El TAMAÑO no importa

Pequeños Guerreros



La ***película*** de Joe Dante da pie a un nuevo videojuego de Dreamworks Interactive, en la más pura línea de la escuela shoot´em-up. Acompaña a Archer, líder de los gorgonitas, en su misión de ***liberar*** su mundo del control de los hiperviolentos Comando Elite.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	DREAMWORKS



Recientemente estrenada en nuestro país, **Pequeños Guerreros** es otro éxito a añadir al tándem **Dante-Spielberg**, uno encargado de la dirección y el otro en labores de producción, dentro de su compañía DREAMWORKS. Precisamente esta compañía, concretamente su división de *software* de entretenimiento, es responsable de este videojuego, que si bien no respeta en absoluto ni el escenario (una tranquila ciudad de **Ohio**) ni la trama argumental del film, contiene bastantes ingredientes para lograr el éxito de su homónimo cinematográfico. El más llamativo es sin duda su potente entorno gráfico, en el que no hay lugar para la brusquedad o la desaparición de polígonos. Prodigiosamente animado, Archer, el protagonista, deberá atravesar un sinfín de fases pobladas por Chip Hazard y sus muchachos,







VALORACION

Atrás han quedado los tiempos en que una buena licencia de película bastaba para sacar un juego a la calle. Ahora las compañías se curran mucho más el producto, y Pequeños Guerreros es un buen ejemplo de ello. Bonito, espectacular en el aspecto sonoro y bastante largo, esta nueva producción de los estudios Dreamworks va a encantar a los amantes de los shoot´em-up quizá ya algo saturados por el aluvión de juegos de este tipo (Time to Kill, Apocalypse....). Lo recomiendo de todo corazón.



SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	6
Fases	14
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Versus



Pequeños Guerreros alcanza sus cotas más altas de adicción en el modo para dos jugadores, donde (tras elegir entre Archer o Chip Hazard) podrán combatir uno contra otro al más puro estilo Doom.





mientras libera a sus compañeros gorgonitas y abre el camino hacia la fase siguiente. Prodigiosamente ambientado gracias a una de las mejores bandas sonoras producidas para un videojuego, la única pega de este delirio de disparos explosiones y saltos imposibles sobre abismos y ríos de lava, viene de la monotonía de algunas misiones, consistentes una y otra vez en conseguir las llaves rojas, verdes



Armamento



A las armas normales, hay que añadir los vehículos y cañones dispersos por los escenarios, capaces de fundir enemigos como si fueran moscas.





Dependiendo de la fiereza del enemigo a destruir, algunas armas son mejores que otras. Ante las torretas, las más efectivas son las balas explosivas.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	93	89	91	90
Dignos del mismísimo DAVID W. GRIFFITH, en PEQUEÑOS GUERREROS te esperan los templos más suntuosos y espectaculares. También es digno de mención la animación del protagonista y la numerosa fauna gorgonita.	MICHAEL GIACCINO firma una de las bandas sonoras más sobrecogedoras y espectaculares escuchadas hasta la fecha en un videojuego. Cargada de ritmos étnicos, merecería ser comercializada aparte.	Como es costumbre en los productos de ELECTRONIC ARTS, el juego posee voces y diálogos en castellano, todos ellos de gran calidad. En cuanto a los efectos de sonido, son igualmente buenos en calidad y nitidez.	Salvo por la monotonía de algunas fases, lo cierto es que PEQUEÑOS GUERREROS es superjugable y tremendamente divertido, sobre todo cuando se hace uso del DUAL SHOCK. Y el modo para dos jugadores es lo más.	 + La suavidad del engine 3D. La música. − Algunas fases se repiten más que el ajo.

Gorgonitas

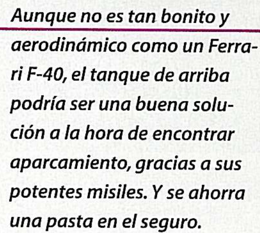




Como cabecilla de los Gorgonitas, el principal objetivo de Archer es liberar a sus hermanos de las garras del violento Comando Elite. En agradecimiento, el liberado acompañará durante unos instantes a Archer. Otros gorgonitas, en cambio, pueden ser liberados como arma, destruyendo toda forma de vida en metros a la redonda.







Aunque no es tan bonito y aerodinámico como un Ferrari F-40, el tanque de arriba podría ser una buena solución a la hora de encontrar aparcamiento, gracias a sus potentes misiles. Y se ahorra una pasta en el seguro.

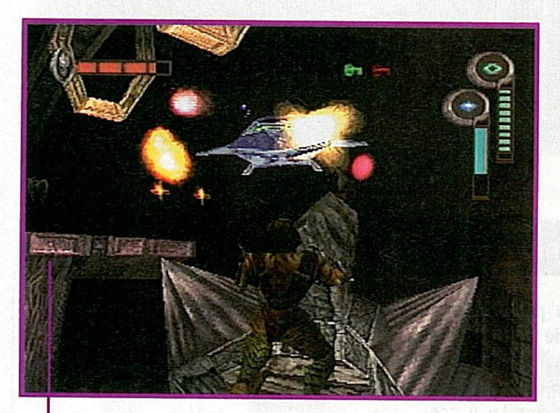
o amarillas, liberar a los tres cantantes de ópera gorgonita y escapar hacia otra fase. Por suerte, la gente de DREAMWORKS INTERACTIVE ha intercalado otras más interesantes, como aquellas en las que el protagonista puede cabalgar sobre lo que parece un étnico AT-AT Walker. De nuevo, DREAMWORKS INTERACTIVE ha sabido exprimir al máximo su técnica *Morph-X* (esa que permite estirar y deformar texturas) para dotar a Archer, Chip Hazard y el resto de fauna de **PEQUEÑOS GUERREROS** de una animación y un *look* gráfico soberbio. Es de justicia hacer mención también a las excelentes voces en castellano (EA es una de las compañías que más esfuerzo pone en ello). Quizás no sea tan variado como DUKE NUKEM TIME TO KILL, pero PEQUEÑOS GUERREROS es un gran y larguísimo juego.

NEMESIS



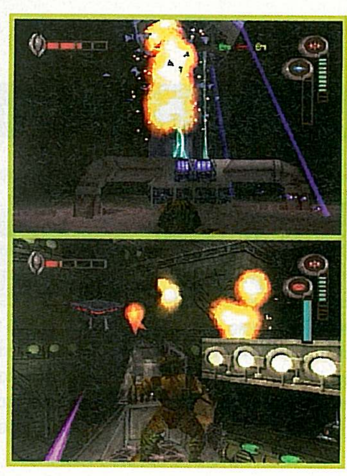


Algunas instalaciones enemigas, como el taladro de abajo, tienen truco. Sólo podrás destruirlo mediante la colocación de minas justo en las grietas donde se extrae el mineral. Tres impactos y será historia.



Para abatir naves de gran tonelaje como la de arriba se hace imprescindible el uso de un cañón de protones y mucha puntería. Si posees DUAL SHOCK, prepárate para sentir las vibraciones más salvajes una vez que montes sobre el cañoncito de marras.





Ya TOCABA



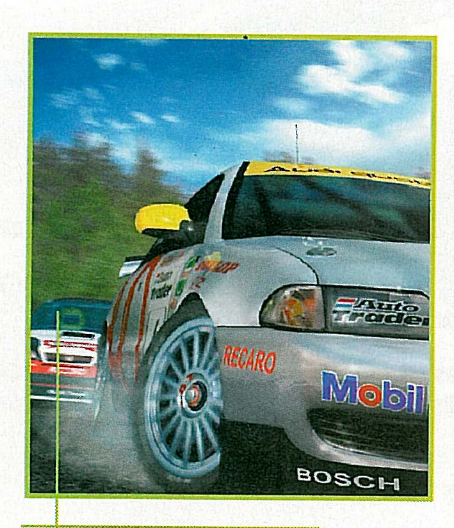
Ojalá todas las segundas partes fuesen tan **buenas** como este TOCA 2 que CodeMasters nos **«regala»** para estas navidades. Un excelente ejemplo de cómo debe ser una secuela.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEINSA
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

Si ya la primera parte nos encantó, ¿qué debemos comentar de esta segunda entrega? En TOCA disfrutamos de uno de los pocos simuladores de conducción que merecía tener ese calificativo, el de «simulador». Lo complejo del control de los vehículos y la cualidad, extremadamente real, de poder perder una carrera al más mínimo fallo, fue una característica que atrajo a tanta gente como espantó. En **TOCA 2** hay que realizar ciertas puntualizaciones en este sentido. Una, que el control es casi idéntico al de la primera parte, lo que implica una necesaria curva de aprendizaje; y dos, que en cierto modo todo es mucho más sencillo si se cuenta con la inestimable colaboración de un mando analógico. El control, con cierta práctica, será todo lo preciso que deseemos. También en la primera parte





CODEMASTERS ha logrado mantener la esencia original de TOCA, añadiendo todas esas pequeñas cosillas que en su día se echaron en falta.



No vale sólo con correr. También será necesario ajustar cada uno de los componentes del vehículo para sacarle el máximo rendimiento posible a la mecánica.



VALORACION

CODEMASTERS ha hecho lo que debía. Con TOCA tenía un grandísimo juego que muy poca gente llegó a apreciar. La segunda entrega es realmente soberbia, mejorando tanto en aspectos técnicos como en jugabilidad. La presentación del juego también está mucho más cuidada. Todos aquellos usuarios que disfrutaron con TOCA, tienen en este TOCA 2 todo lo que podían esperar. Los que no lo conozcan, a qué esperan.



TOCA 2	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vehículos	15
Circuitos	17
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Vistas

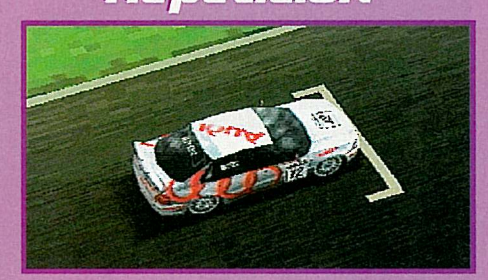
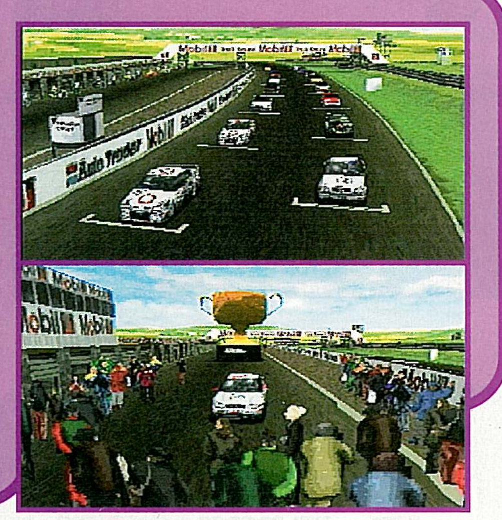
El número de vistas disponibles depende del tipo de vehículo elegido, aunque para el caso de los turismos, este número llega a cinco vistas. Dos externas (una más alejada que la otra), tres internas (dos de ellas dentro de la propia cabina del piloto) y una situada sobre el capó del turismo. Se cambian con el triángulo.





echamos en falta una mayor variedad de modos de juego. Pues bien, parece que CODEMASTERS ha tomado nota, ya que han incluido todo tipo de competiciones y modos de juego, además de uno a través del *Game Link* para dos jugadores. El número de vehículos también ha sido incrementado, llegando hasta un total de quince que, no necesariamente, deben ser turismos. Los circuitos de la primera parte tienen cabida en **TOCA 2**, aunque además de mejorar su aspecto, se han añadido otro tipo de localizaciones, como un útil circuito de pruebas con tres trazados disponibles (uno de ellos oval). Los *boxes* tienen por fin una utilidad, más aún si se tiene en cuenta que la competición británica de turismos ha sufrido ciertas modificaciones en su reglamentación. Ahora es necesario realizar el tiempo de clasificación en una única vuelta, y cada gran premio se disputa en dos tandas, una a tres vueltas y una segunda a ocho. Los *boxes* deben ser visitados «forzosamente» cada cierto número de vueltas, pues de lo contrario el piloto es penalizado. Pero es técnicamente donde TOCA más nos impactó, y aunque en este periodo de tiempo han aparecido pequeñas maravillas como GRAN TURISMO, lo cierto es que el acabado de **TOCA 2** es de los que resulta imprescindible tener en cuenta. Los vehículos son ahora mucho más robustos, y al igual que en el citado GRAN TURISMO, los vehículos han sido aún más estilizados gracias al uso de reflejos sobre las texturas de la carroce-

Repetición

Se puede acceder a la repetición de la carrera, con la posibilidad añadida de poder escoger entre gran número de cámaras, tanto internas como externas. Además se incluyen ciertas secuencias, de gran belleza, como la parrilla de salida o la entrega de premios.

GRAFICOS 93

No llega a los extremos de GRAN TURISMO, pero sigue siendo el simulador que mejor presenta los diferentes fenómenos metereológicos. Los reflejos en las texturas y la mayor solidez de los vehículos también contribuyen lo suyo.

MUSICA 87

Es sin duda de lo peor de todo el juego. Melodías escasamente atractivas que, por otro lado, tampoco nos pararemos a escuchar. Sus programadores tampoco se han esforzado porque la banda sonora tenga una presencia mayor.

SONIDO FX 93

Genial, simplemente genial. El sonido de los motores es soberbio, así como el de los choques, el agua que cae, los relámpagos, etc. Se establece una perfecta comunión entre los efectos de sonido y la vibración del Dual Shock.

JUGABILIDAD 94

Por otra cosa no será, pero jugabilidad tiene toda y mucho más. En esta segunda entrega se han tapado los agujeros que quedaron al descubierto en su día. Si te gusta la conducción, TOCA 2 es una cita obligada.

GLOBAL



+ Excepcional, sobre todo en cuanto a realismo.

− La dificultad y las continuas cargas desde el CD.

Información





En el apartado de Información se pueden obtener ciertos concejos sobre determinados tramos de los circuitos, así como de los pilotos oficiales.





La traducción de juegos al castellano en el país de origen conlleva ciertos riesgos como el que se muestra. La pantalla de carga del modo de Desafío ha sufrido un pequeño baile de letras, quedando así.



Los boxes son lugar de paso obligatorio en el modo campeonato. Debemos estar rápidos selccionando los elementos a cambiar. De lo contrario, el tiempo perdido puede ser muy elevado.

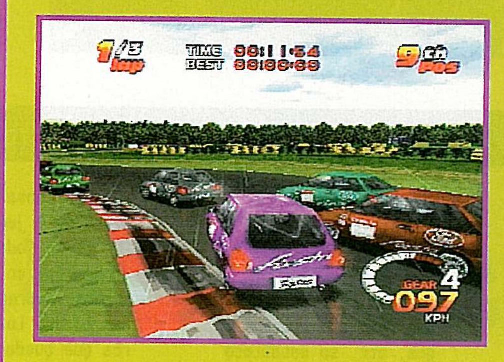




ría. El motor 3D es aún si cabe más espectacular, permitiendo la acumulación de hasta dieciséis vehículos en pantalla sin que el juego deje de ser manejable en ningún momento. La recreación de los efectos climáticos, como lluvia, niebla, tormenta, etc. es igual de sobresaliente, destacando de nuevo el reflejo de los faros en la calzada cuando el piso está mojado. Y el sonido, del que no podíamos olvidarnos, sigue destacando entre todos los aspectos del juego como uno de los más elaborados. El sonido del motor, los choques, los derrapes y, en general todo aquello que ocurra en **TOCA 2**, contará con un impactante efecto sonoro. Ya tocaba que llegase la segunda parte de TOCA.

J. C. MAYERICK

Vehículos





Hasta quince vehículos, de las más variadas categorías, desfilarán por este **TOCA 2**. Especialmente simpáticos resultan el Scorpion o el propio Ford Fiesta.

to the extreme

RUSHDOWN™

EL PRIMER JUEGO TRIPLE ACCION



100% natural

más blanco que blanco

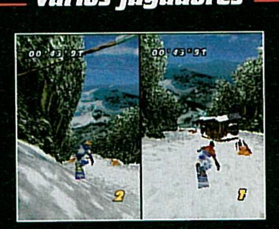
lava y centrifuga

15 pistas inspiradas en paisajes naturales



Modo arcade o campeonato

Varios jugadores



Kayak, Mountain Bike y Snowboard... un tour mundial de los deportes extremos.
Rushdown contiene una fuerte dosis de riesgo. No apto para "gente delicada".













Site web : www.rushdown.fr

Más belleza y menos DESTREZA



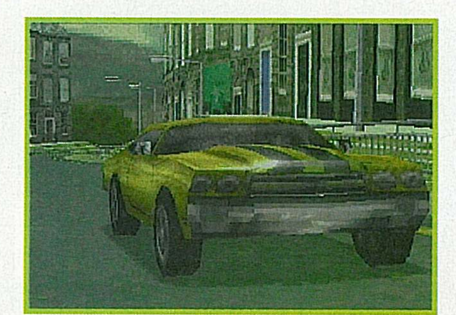


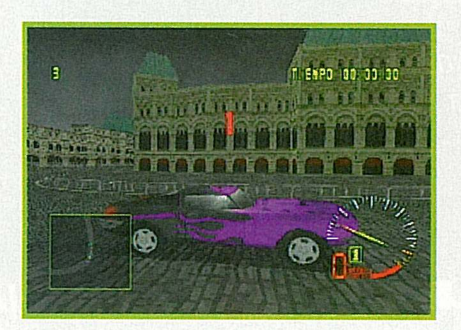
Dicen que ***rectificar*** es de sabios. Accolade y Pitbull han rectificado en Test Drive 5 buena parte de los muchos ***desatinos*** perpetrados en la ***anterior entrega***. Según parece, ellos son ahora un poco más sabios... y nosotros un poco más ***felices***.

Hasta un par de meses, y tras una primera ojeada a la versión *beta* de **TEST DRIVE 5**, creímos estar ante TEST DRIVE 4 con algunos pequeños cambios estéticos y algunos retoques en el apartado de jugabilidad. Se trataba de una falsa impresión que ha engañado a los que se dedican a puntuar *betas* inacabadas. Aunque eran innegables las similitudes entre ambos títulos en el diseño gráfico, también resultaban evidentes las mejoras realizadas en los escenarios y en sus impresionantes coches. Por empezar por algún lado, algunos de los nuevos recorridos, el de **Escocia** en concreto, merecería pasar a los anales de la historia del videojuego por su capacidad de transmitir al jugador la sensación de andar por una ciudad en la que cada casa es original y distinta de la anterior. Aunque no hayan logrado un grado de virtuosismo tan elevado, los nuevos efectos de luces sobre los vehículos y la nueva rutina de la lluvia, que parece caer sobre la pantalla de nuestro televisor, también merecerían destacarse entre lo mejor del género en ***PLAYSTATION***. Con estos y otros detalles, como el hecho de que todo esté en alta resolución, que apreciaréis al empezar a jugar, las diferencias entre ambas versiones saltan a la vista, pero será en vuestras manos donde hallaréis la respuesta definitiva. Las críticas a la escasa jugabilidad de TEST DRIVE 4 han hecho que los chicos de PITBULL hayan suavizado buena parte de los fallos que hacían de aquel juego una pesadilla. Aunque aún encontraréis









SUPER Information

FORMATO CD ROM

PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS

PROGRAMADOR ACCOLADE-PITBULL

VALORACION

pese a que aún hay algunos detallitos que siguen sin convencernos, hay que reconocer el esfuerzo de PITBULL por mejorar los puntos más flojos de la anterior entrega en este TEST DRIVE 5. gráficamente es de lo más alucinante y espectacular que uno puede ver en consola, aunque también es cierto que son apreciables algunos fallitos incomprensibles. como han logrado mejorar su jugabilidad y han incorporado algún modo nuevo, concluiremos en que TEST DRIVE 5 es una buena opción para los amantes de la conducción y de la velocidad no exenta de contratiempos.

TEST DRIVE 5

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	18
Torneos	6
Continuaciones	TIEMPO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Dos en Ruta

En Test Drive 4 ya existía una opción para dos jugadores pero bajo la poco atractiva fórmula de una carrera por turnos. Aquí se han dejado de tonterías y podemos disfrutar de un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida como Dios manda.









Detalles

Aunque parezca el mismo juego, en esta edición a los coches se le puede cambiar el color y, en ocasiones, hasta el diseño. Otro detalle es la banda sonora con grupos famosos.





algunas pequeñas cuestiones capaces de desquiciar a cualquiera (por ejemplo, el celo de la policía que sólo tiene ojos para vuestras faltas al código y jamás para las de los rivales), es más jugable, mucho más manejable y por lo menos suele premiar a los conductores más hábiles. Parte de la culpa de esta mejoría la encontraréis en que parece haberse incluido alguna rutina de compensación con la que resulta algo más sencillo recuperar posiciones en el último tramo de cada carrera. Por desgracia, esa misma rutina es también un arma de doble filo que acabará con algunas de vuestras mejores carreras. Los rivales, por si alguien lo dudaba, siguen siendo realmente duros de pelar, pero ahora parece que van en coche y no en una nave espacial o en un tren sobre raíles. Ahora cometen fallos con mayor frecuencia y, si conoces un poco el terreno y eres un poco hábil, podrás ganar un montón de carreras. Aparte de estas circunstancias, **Test Drive 5** nos ofrece nuevos alicientes al incorporar, además de nuevos torneos y modos de juego, las posibilidades del control analógico del *Dual Shock* y todas las buenas



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	80	90	92	92
Al excelente trabajo realizado en la anterior entrega se han añadido algunas mejoras en los reflejos de los vehículos y, sobre todo, en el diseño de los escenarios. Algunos recorridos son de lo mejor en PlayStation.	Ha mejorado bastante. La banda sonora de la anterior entrega era absolutamente despreciable. Ahora, son sólo un poco lamentables (algo es algo) pero de grupos tan conocidos como Fear Factory, Gravity Kills o Junkie XL.	En ocasiones tiene problemillas para acoplar todos los sonidos que generan nuestro coche, los de los rivales y el tráfico, pero en general están bastante bien y representan con realismo el ambiente de carrera.	Más coches, más circuitos, más modos de juego y la esperada opción para dos jugadores simultáneos hacen de Test Drive 5 un título mucho más jugable que su predecesor. Las últimas copas son realmente difíciles.	+ Los escenarios y coches son de lo mejor de PlayStation. − Es más jugable, pero aún se podrían mejorar algunas cuestiones en el control.



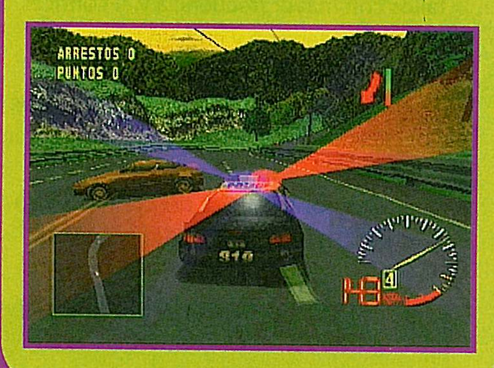
Persecución





Es una de las grandes innovaciones de **Test Drive 5**, y consiste en cambiar nuestro papel de corredor por el de la policía y perseguir y detener al resto de participantes. Aunque pueda parecer algo sencillo, en la práctica resulta una labor de titanes. Para conseguir una detención deberéis chocar contra los otros coches un montón de veces hasta agotar su barra. Como podréis imaginar, con cada colisión perderéis de vista al resto de los rivales y tendréis que volver a dejaros la piel para alcanzar al siguiente. Como son seis, detenerlos a todos resulta casi imposible.



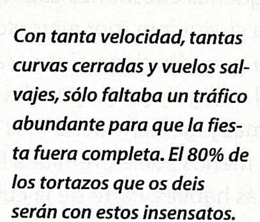


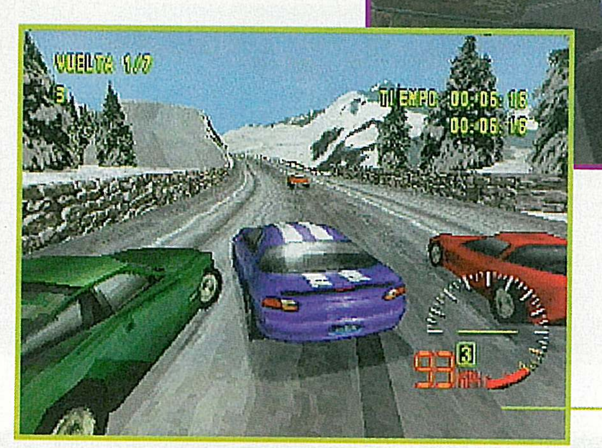






Con tanta velocidad, tantas curvas cerradas y vuelos salvajes, sólo faltaba un tráfico abundante para que la fiesta fuera completa. El 80% de los tortazos que os deis serán con estos insensatos.



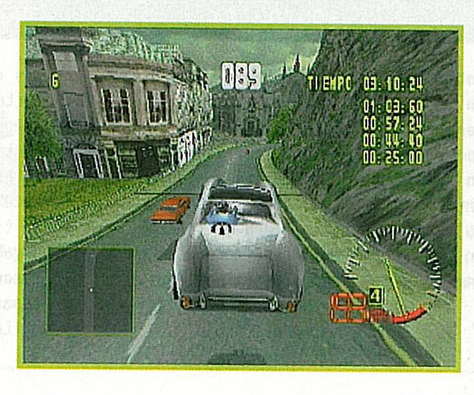


Como alguno se preguntará cuáles son las causas del otro 20% de los galletas, diremos que ese porcentaje le corresponde a los rivales y a los «pesaos» de la poli.

vibraciones de este mando. En el nuevo modo de persecución adoptaremos el papel de la policía y deberemos detener al resto de contrincantes, algo casi imposible ya que como mucho capturaremos a dos o tres. La otra modalidad debutante es la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y de la que destacaremos su velocidad, su calidad gráfica y sus posibilidades de entretenernos. En Test Drive 4 existía ya un modo para dos jugadores pero era por turnos y, por desgracia, no tenía apenas gracia.

Resumiendo, **Test Drive 5** es una versión muy superior a la anterior entrega. Aún se podrían mejorar algunas cosas pero, en general, se trata de un título muy completo y uno de los más espectaculares en materia gráfica. Como en este tema ya es difícil destacar en ***PSX***, sólo por ese detalle merecería entrar en la lista de los grandes.

DE LUCAR





All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash" , Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.







UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



Odisea dantesca y TERRIBLE

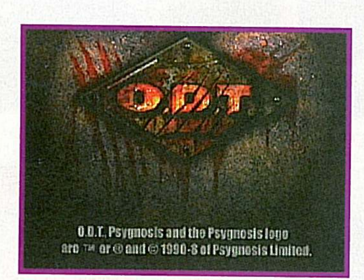
Or Die Trying

Aquellos que vayan *presumiendo* por ahí de ser capaces de terminarse cualquier *juego* que caiga en sus manos, que se atrevan con Or Die Trying. Si esta vez también lo *consiguen,* que nos digan cómo y les *besaremos* sus santas manos.



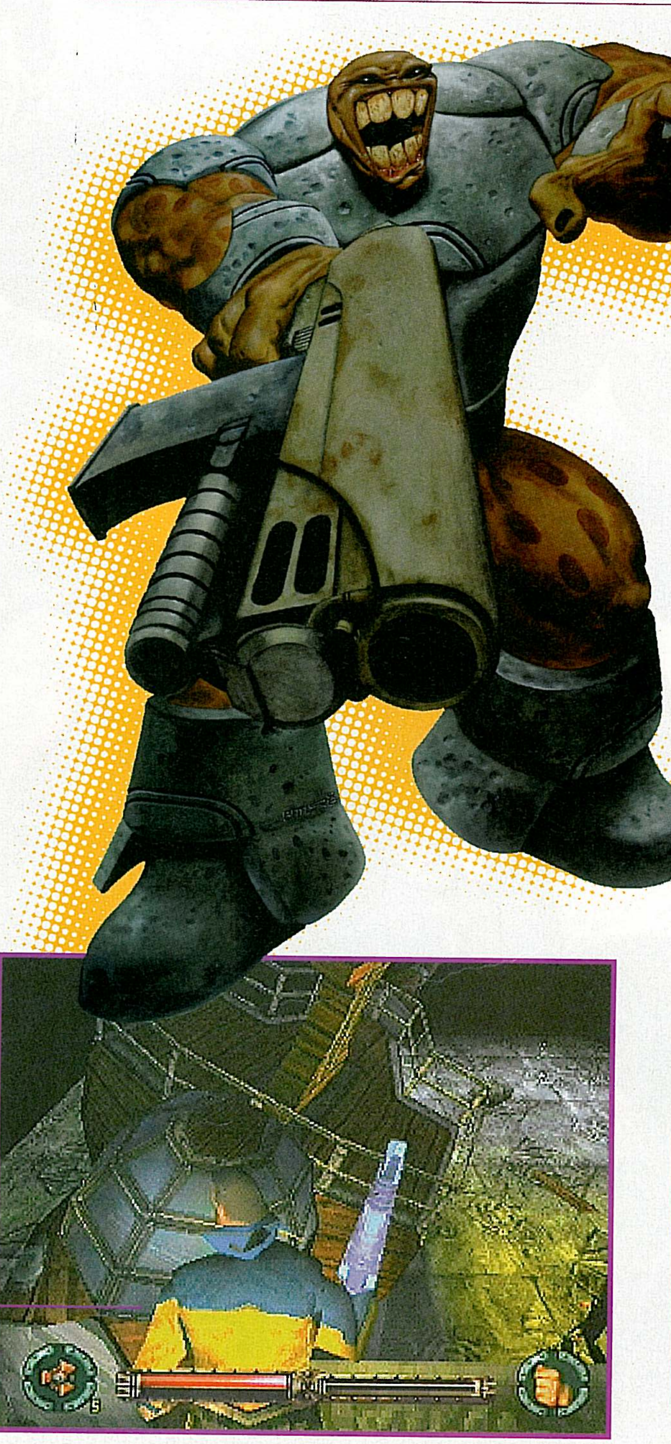
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	EDI FRENCH STUDIO



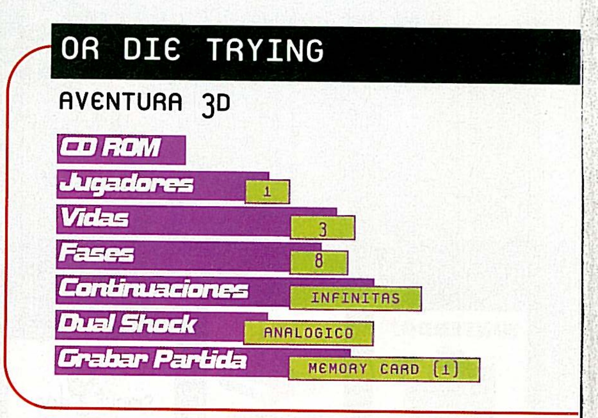
VALORACION

La razón de que no nos carguemos un título por su dificultad es que, para el resto de los mortales puede ser coser y cantar. No es el caso de O.D.T., son demasiados los detalles y pruebas que atestiguan que se han sobrado muchísimo y que, con ese nivel tan exigente, pocos podrán divertirse o por lo menos relajarse jugando.



Con esta perspectiva, normalmente utilizada para apuntar mejor, podréis apreciar con todo lujo de detalles cada uno de los rincones del escenario.

Como conocemos desde hace tiempo a algunos de los responsables de PSYGNOSIS (también a **Fernando Martín**... pero no sabemos si colocarlo dentro de ese grupo) y hay confianza por lo tanto, nos encantaría saber de dónde han sacado los programadores de **OR DIE TRYING** esa mala uva y ese irrefrenable deseo de ponernos las cosas difíciles. Entendemos que una aventura de estas características debe ser exigente en el grado de dificultad y plantear algunos problemillas al jugador para que éste no se termine el juego a las primeras de cambio. Pero en el caso de **O.D.T.** se han sobrado muchísimo. Lo explicaremos. El número de objetos, seres o situaciones que pueden producir nuestra muerte por metro cuadrado, es de los más alto que podamos recordar. Y es que en **OR DIE TRYING** casi todo lo que aparece en pantalla es suceptible de poder acabar con nuestra existencia, ya sea por acti-



OR DIE TRYING

AVENTURA 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Personajes Ocultos



Además de los cuatro personajes iniciales, en **Or Die Trying** tendremos la oportunidad de sufrir sus abundantes tormentos bajo la piel de otros dos personajes más. Sophia, la chica del pelo corto y azul, domina mejor las armas que los tintes capilares. El otro ser, conocido como Karma, es un cruce entre nuestro compañero **The «Abe» Scope** y aquel jugador llamado **Derticia**. Se mueve de una manera penosa pero algunos de nuestros enemigos pasan de dispararle por creer que se trata de uno de ellos.

En estas coloridas pantallas podéis ver cómo las gastan nuestros simpaticones enemigos. Tan pronto te frien con un cañón láser como te envenenan. Genial.

va o por pasiva. Por activa entendemos los enemigos que, por la escasa munición y el defectuoso sistema para apuntar, jamás son rivales pequeños. Lo curioso es que no son muchos por fase, casi nunca te atacan por sorpresa y encima no son especialmente duros, pero desde el más pequeño al más grande, todos son capaces de eliminarte. En cuanto a los otros, entre los elementos pasivos englobamos a los accidentes del terreno, los accidentes propiamente dichos y las trampas que alevosamente han situado en los puntos más estratégicos. Los del terreno muchas veces están provocados por el complejillo y tosco control del personaje; los otros accidentes pueden sorprendernos, por ejemplo, al intentar ahorrar munición y arriesgarnos a explotar un barril a patadas; y, por último, las trampas, son casi todas las cosas que uno pueda encontrar a su paso aunque también las hay con pinchos y otras sutilezas típicas del género. Para terminar de alegraros el panorama, la munición es escasita, nuestro personaje bastante delicado y sólo tenéis tres vidas. Como nos gustaría que siguieráis leyendo este texto sin que las lágrimas mojaran estas páginas, os daremos



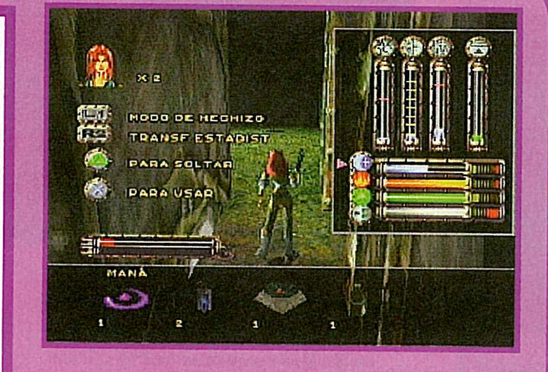
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92 — es lo mejor del juego. escenarios enormes con una decoración sofisticada, una estructura tremendamente complicada y gran variedad de ambientes. los personajes también cuentan con una cuidada animación.	90 — una palabra define las composiciones: extrañas. unos temas de ambientación sin base rítmica en los que se mezclan todo tipo de sonidos raros y algo parecido a unos lamentos lejanos. lo curioso es que no le quedan mal.	90 — aunque el doblaje al castellano es bastante bueno y sin apenas errores, los efectos especiales de disparos, explosiones y demás sonidos son tirando a normalitos. por lo menos se agradece la buena intención.	78 — difícil como pocos, es un reto de los que te marcan para siempre. sin exageración, sólo podrán con él los más virtuosos del género y los descendientes directos del santo job.	85

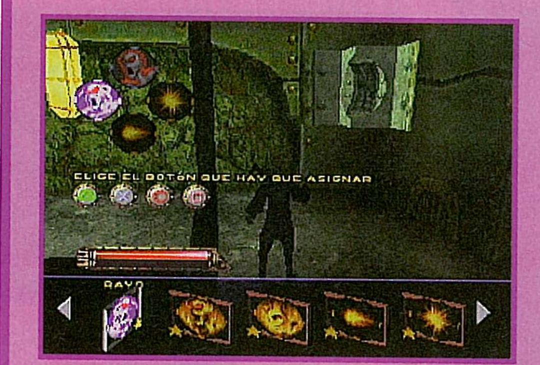


+ su diseño gráfico tiene personalidad y está muy cuidado.

− además de habilidad, este juego requiere dosis extra de paciencia.

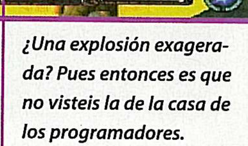




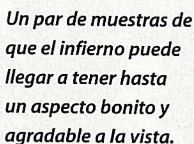


La otra gran batalla que tendréis que librar en este juego será la de abastecer de munición las diferentes armas y, sobre todo, crear vuestros hechizos para curaros o, sobre todo, masacrar a los pesadísimos enemigos.



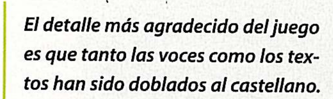


¿Una explosión exagerada? Pues entonces es que no visteis la de la casa de los programadores.



Un par de muestras de que el infierno puede llegar a tener hasta un aspecto bonito y agradable a la vista.





El detalle más agradecido del juego es que tanto las voces como los textos han sido doblados al castellano.

EL NAUTILUS ESTÁ GRAVEMENTE DAÑADO

Tras enfrentarse a unas cuantas moles infectas y todo tipo de artefactos mecánicos, Sophia pensó que una arañita no podría acabar con ella. Segundos más tarde besaba la lona.

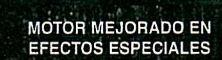




una buena noticia: podréis salvar vuestros costosos avances con cierta frecuencia. El segundo aspecto destacable del juego es que su diseño gráfico es original, tiene unos efectos de luces realmente brillantes y una ambientación que no se parece a casi nada de *PlayStation*. Escenarios tétricos y barrocos, mapeados de dimensiones absolutamente mastodónticas, una estructura en las fases nada lineal y una interesante variedad en los objetivos de cada fase, hacen de **O.D.T.** un universo con carácter y personalidad propia. La última buena nueva de este juego es que las voces y textos han sido doblados íntegramente al castellano.

Resumiendo, por mucho que nos duela, **O.D.T.** no pasará a la historia de los videojuegos pese a que en un comienzo todos pensamos que estaba capacitado para hacerlo. Crearon un bello entorno a partir de una buena idea... pero no lograron que fuera habitable.

DE LUCAR


MOTOR MEJORADO EN EFECTOS ESPECIALES
8 EQUIPOS OFICIALES CON 16 COCHES
9 CIRCUITOS INTERNACIONALES NUEVOS
CUADROS TOTALMENTE FUNCIONALES
8 CIRCUITOS REALES CON LUCES REALES
7 COCHES DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS
¡VÉRTIGO!
MÁS COCHES


MÁS CIRCUITOS
MÁS CHOQUES


MÁS ACCIÓN


TOCA 2
TOURING CARS


PlayStation
PC CD
Codemasters
www.codemasters.com


PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

Car Constructors Championship

De CUBICO supino

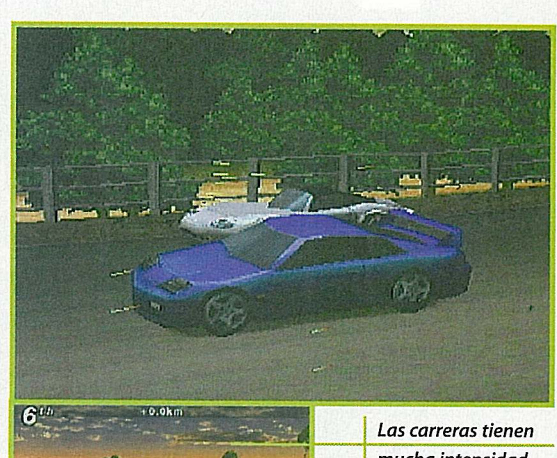


Por aquello de que se trataba de un *juego* de *coches* de Infogrames, en nuestra preview de C3 os decíamos de iba camino de convertirse en un *clónico* de V-Rally. Lo cierto es que la *comparación* no era ni brillante ni ajustada a la *realidad.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	EUTECHNYX

Car Constructors Championship es un juego entretenido, con detalles brillantes, un diseño gráfico pulcro y vistoso y una jugabilidad más cercana a los *arcades* que a los simuladores. Hasta ahí podríamos hablar de una posible comparación con V-RALLY pero, aparte de diferencias temáticas y de desarrollo entre ambos juegos, si reparamos en la pantalla durante el desarrollo de una carrera veremos que hay algo que desentona. Los coches, que en un principio parecen bonitos y hasta graciosos, se mueven bien y con bastante realismo en su comportamiento en pista, pero las texturas empleadas es evidente que no pegan. Son demasiado planas y, según la luz que reciban, pueden tener unos colores tan llamativos y unos reflejos tan irreales que la calidad y detalles de los recorridos pierden buena parte de su vistosidad. No sabemos si los programadores de EUTECHNYX lo han hecho intencionadamente para dar un toque de





Las carreras tienen mucha intensidad, un ritmo potente y unos rivales que aprovechan todos nuestros fallos.





VALORACION

● Hay algo en C3 que no encaja y que le resta tanta gracia al asunto que acaba por arruinar gran parte de sus muchos aciertos. El gran problema está en los coches y sus texturas, casi planas y sin matices, que desentonan salvajemente con la calidad y el detalle de los escenarios. Este fallo y algún que otro asuntillo más, impiden que incluyamos a C3 en el grupo de los grandes pese a tener argumentos para estar entre ellos.

CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	24
Fases	30 TRAMOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Entra en juego

Al comienzo de C3 sólo podrás elegir entre dos coches. Luego a medida que vayáis completando modos iréis obteniendo nuevos prototipos. Para poder manejar los más potentes, ajusta sus partes.



Dos Jugadores





Cuenta con las mismas opciones, vehículos y modos de juego que el individual. En líneas generales, está muy bien pero tiene algunos importantes fallitos, como el hecho de no poder elegir entre pantalla partida horizontal o vertical. Por lo demás, resulta bastante más excitante y emotivo que el modo individual.

originalidad, pero la verdad es que la excentricidad les ha salido bastante rana. En TOTAL DRIVIN, el anterior título de esta compañía en el género de conducción, los vehículos eran parecidos pero los recorridos estaban en consonancia. En **C3**, un título con muchas más pretensiones y con intención de codearse con los grandes, la apuesta ha sido un error. Viendo el gran trabajo realizado en escenarios como el tercero de **Brasil**, donde los juegos de luces en la selva son de lo mejor que hemos visto en *PLAYSTATION*, es triste estropearlo con unos artefactos que parecen estar totalmente alejados de cualquier tipo de realidad. Después de lo dicho, alguno se preguntará cómo podemos ponerle aún una nota cercana al 90. Pues la razón es que **C3** tiene también algunos aciertos y detalles absolutamente brillantes. Por ejemplo, el movimiento de cámara que hace girar el escenario, independientemente de la cámara que utilicemos sea interior o exterior, que cuando cogemos un bache es una fórmula genial para transmitir la sensación de inestabilidad. Por otro lado, el desarrollo del juego es entretenido, el control de los coches sencillo y manejable, y cuenta con varios modos con un montón de circuitos y condiciones climatológicas distintas. Para los amantes de las exquisiteces técnicas, **C3**



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
85	85	90	91
Los escenarios son alucinantes, posee efectos de luz interesantes y se mueve que da gusto... pero parece que los coches pertenecen a otro juego. No casa el realismo gráfico del paisaje con la sencillez de sus texturas.	Banda sonora variada en ritmos pero no demasiado en estilos. A los que les gusten las musiquillas de sintetizador y esas menudencias, estarán en su salsa. El resto, si quiere música, que ponga la radio.	Una vez más será el tablón al que tendremos que agarrarnos todos los que disfrutemos con ese tipo de melodías. Como son bastante buenos pues no hay mayor problema.	En general, es un programa divertido, con mucha velocidad y muy sencillo de pilotar. El único problema que le vemos es que, aunque tenga 30 circuitos distintos, en realidad sólo son 10 con diferentes condiciones.

GLOBAL



+ Manejable, con ritmo y escenarios brillantes.

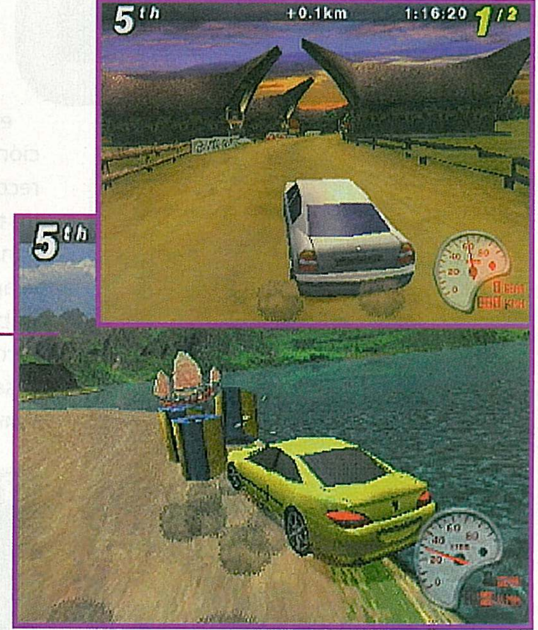
- Los coches no están a la altura del diseño gráfico de los circuitos.

Perspectivas

Se han eliminado algunas de las perspectivas que en su día vimos en la versión *beta* del juego. La verdad es que no tiene importancia, porque muchas eran absolutamente injugables. En la entrega final tendréis una toma cercana, una intermedia y otra desde el interior del vehículo con espejo retrovisor incluido. La perspectiva frontal con la que podemos ver los coches que nos persiguen se activa con el cursor durante el juego. Si aprecias tus dientes no la uses.







LOS PELIGROS *a los que tendréis prestar especial atención en **C3** son los arcenes y los zonas de agua. Los laterales de la calzada suelen ser verdaderas trampas a ciertas velocidades. Pero si de algo debéis huir como de la peste es del agua. Caer en ella supone la eliminación automática.*




aprovecha al máximo las prestaciones del *Dual Shock* y también incluye un completísimo menú para ajustar casi todos los componentes del coche. Por estas y otras razones que sabrán apreciar los aficionados al género, nos negamos a «cargarnos» este título. Sólo la rabia de ver un gran trabajo arruinado por una tontería nos ha obligado a hacer tanto hincapié en su único aspecto negativo.

DE LUCAR

Es una pena que los coches no estén a la altura de los escenarios. De haber estado un poco más finos, estaríamos ante un juegazo.



Cada una de las diez localizaciones del juego cuenta con tres tramos. Con condiciones climatológicas distintas, diferente hora del día o en sentido contrario, siempre serán los mismos circuitos.







1080 Snowboarding

De nuevo llega a **España** un representante más del género del **snowboard**. La calidad gráfica y la falta de competidores en Nintendo 64 hacen **aumentar** las posibilidades de este juego.

VALORACION

Después de la impresionante avalancha de títulos sobre snowboard aparecidos para PLAYSTATION, es normal que este género empiece a llegar hasta NINTENDO 64. Sus diferencias respecto a los cartuchos ya existentes y la enorme calidad técnica que presenta el juego en todos sus aspectos, hacen que sea uno de los juegos punteros de cara a los próximos meses.

Aunque el catálogo de títulos de ***PlayStation*** está plagado de juegos de *snowboard*, los usuarios de ***Nintendo 64*** han tenido que conformarse con Snowboard Kids y Nagano Winter Olympics'98. Las diferencias del nuevo programa con respecto a los títulos mencionados son más que significativas. Así, mientras el programa centrado en las Olimpiadas de **Nagano** incorpora el *snowboard* como una de las 9 disciplinas recogidas, en el nuevo título el deporte de la tabla es el protagonista absoluto. Por su parte, la diferencia fundamental con Snowboard Kids es el tratamiento mucho más serio ofrecido en **1080° Snowboarding.** Para esta ocasión NINTENDO a confiado en LAMAR como grupo programador buscando trasladar a la nieve el efecto logrado en Wave Race. En este sentido el resultado es impresionante, logrando una magnífica animación de los corredores junto al vistoso entorno que recrea el **Himalaya**, que rodea a cada una de las pruebas. El juego refleja perfectamente cómo se desliza una tabla de *snowboard*,

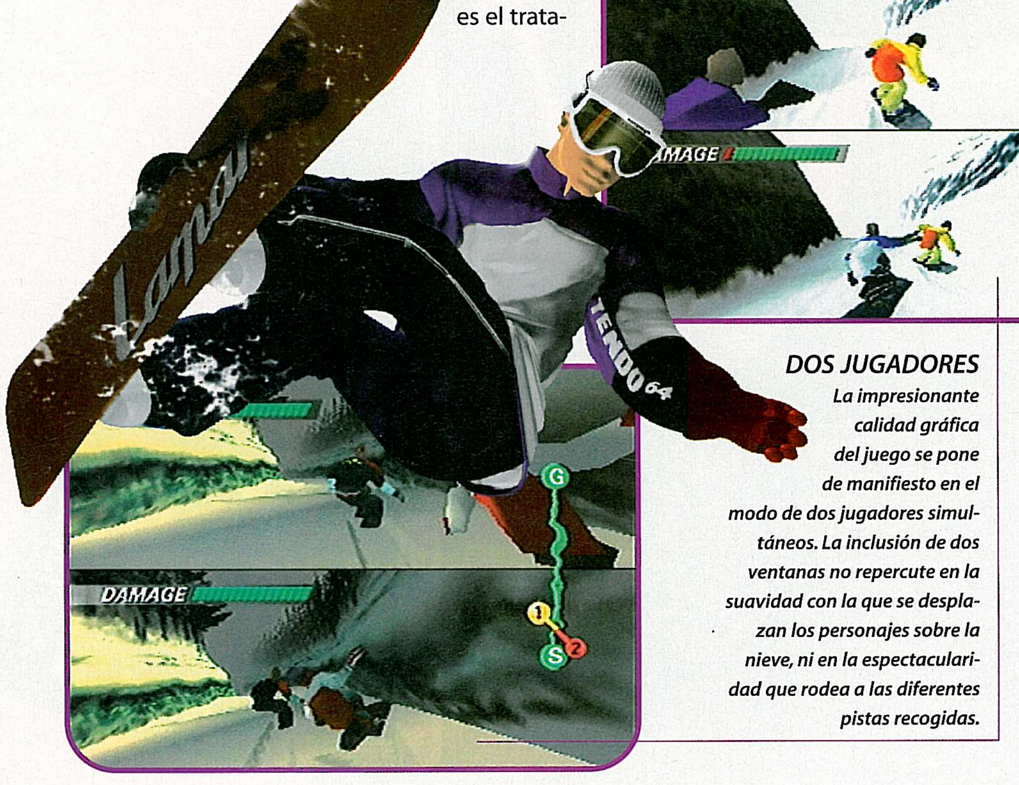
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	LAMAR



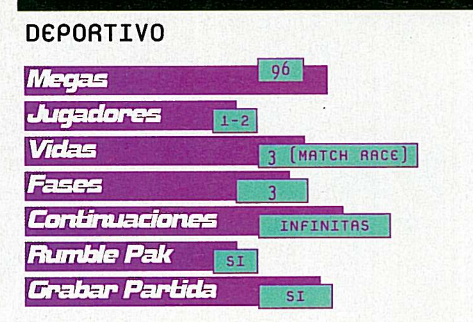
TIME ATTACK

El desarrollo de la prueba es similar al de Match Race, aunque en esta ocasión la lucha no se realiza contra otro jugador, sino que el único enemigo a batir es el tiempo.



DOS JUGADORES

La impresionante calidad gráfica del juego se pone de manifiesto en el modo de dos jugadores simultáneos. La inclusión de dos ventanas no repercute en la suavidad con la que se desplazan los personajes sobre la nieve, ni en la espectacularidad que rodea a las diferentes pistas recogidas.



1080° SNOWBOARDING

DEPORTIVO

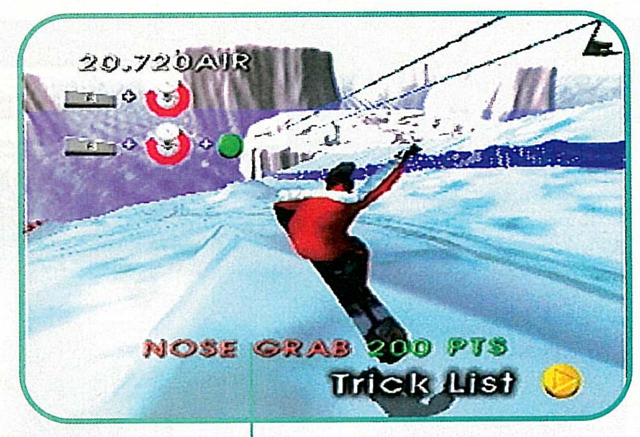
Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	3 (MATCH RACE)
Fases	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

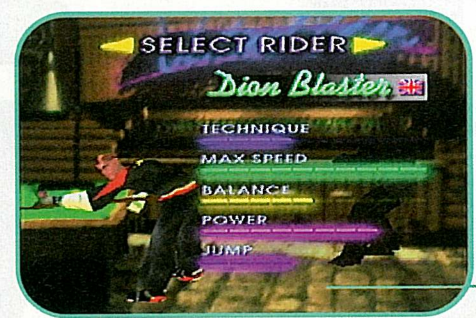
Trick Attack

Las pruebas de descenso se realizan mediante el procedimiento de tiempos intermedios, incluyendo unas puertas que permiten ganar segundos adicionales. Además, se unen dos tipos de disciplinas más: saltos de trampolín y competiciones de *half pipe*. Los saltos y piruetas juegan un papel primordial.









TRAINING

Para lograr mejorar el control del juego el programa incluye un modo de práctica en el que se incluyen dos pistas. La primera ofrece la posibilidad de convertirse en un experto dentro del descenso, mientras que la otra permite poner en práctica todo tipo de piruetas y figuras en el aire.

Match Race

En este modo de juego, la velocidad es casi la única protagonista. Para acceder a los diferentes circuitos es necesario llegar a la meta antes que un jugador controlado por la computadora. Por otra parte, si la tabla alcanza un grado de daños determinado, el jugador queda eliminado.





haciendo que el estado de la nieve afecte al control. La sensación de velocidad está muy lograda, aumentando con la utilización del *Rumble Pak*. En el apartado visual hay que citar las tres cámaras recogidas. Dos de ellas muestran al jugador controlado desde su parte posterior, mientras que la tercera se sitúa en los ojos del *snowboarder*. La presentación es otro de los apartados que se ha tratado cuidadosamente. Desde la espectacular *intro*, en la que se muestran imágenes del juego, hasta los menús. Dentro de éstos, destaca el sistema para presentar a los cinco personajes, mostrando a los mismos mediante giros de cámara que nos llevan de un lado a otro de una especie de refugio de montaña. Aunque el programa incluye muchos modos



GRAFICOS 94

La suavidad con la que se mueven los personajes sobre la nieve supone todo un alarde técnico, y los diferentes estados de la nieve se aprecian tanto gráficamente como en el control. Un apartado gráfico realmente completo.

MUSICA 90

El cartucho sigue la tendencia musical de muchos de los títulos en los que se refleja el snowboard. Aunque el estilo de la música incluida no sea apta para todos los oídos, no se puede negar la enorme calidad de las melodías.

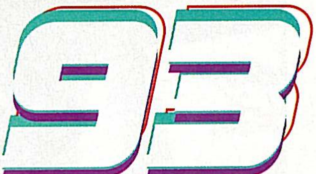
SONIDO FX 84

A pesar de que las limitaciones sonoras de este género deportivo son bastante manifiestas, cumple con los mínimos establecidos. Sin buscar florituras, consigue recoger todo el ambiente que rodea al snowboarding.

JUGABILIDAD 92

Unir un magnífico apartado gráfico con un sencillo control de movimientos, hace que el desarrollo de las pruebas alcance una gran jugabilidad. Aunque las piruetas están presentes, la velocidad es la gran protagonista.

GLOBAL

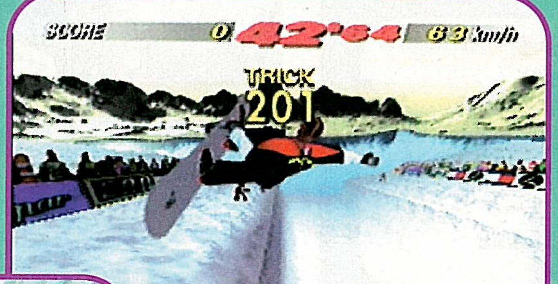


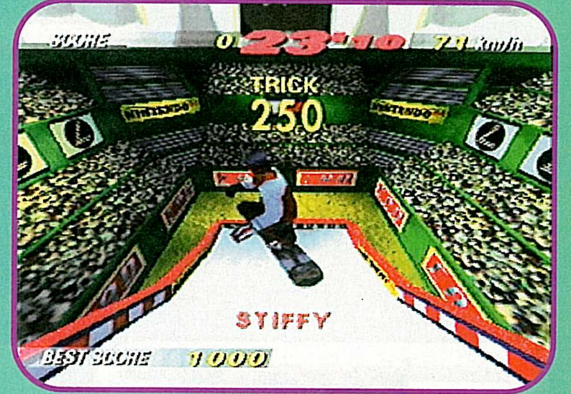
+ El apartado gráfico no tiene desperdicio.

– El tiempo transcurrido desde su aparición en el mercado nipón.



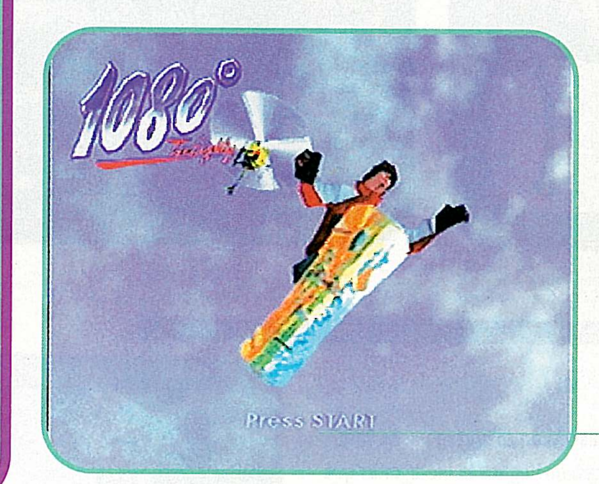
En este sistema de juego también se incluyen las tres disciplinas, pero las puertas cambian de forma , se obtienen puntos por cada prueba y el orden está preestablecido.

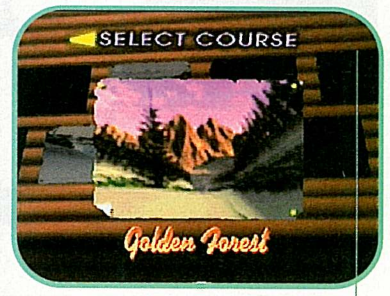












*Las intros siguen siendo una asignatura pendiente para **N64**. En este caso, ofrecen imágenes del juego.*



de juego, las disciplinas recogidas son tres. La que más se prodiga son las carreras de velocidad, tanto en la modalidad contra el reloj (mediante el sistema de tiempos intermedios) como en la competición directa contra un rival controlado por la computadora. La segunda modalidad consiste en espectaculares saltos de trampolín, mientras que la tercera es el ya clásico *half pipe*. Por tanto, aunque las piruetas y figuras están presentes, la velocidad es el protagonista general del programa. La modalidad de dos jugadores simultáneos, las repeticiones y la posibilidad de guardar las imágenes de las mejores pruebas, son algunos de los elementos que completan un cartucho que deja bien clara la capacidad técnica de la consola de NINTENDO y que nos trae de una forma seria por primera vez, una de las disciplinas deportivas más recurridas en esta última generación de consolas.

CHIP & CE



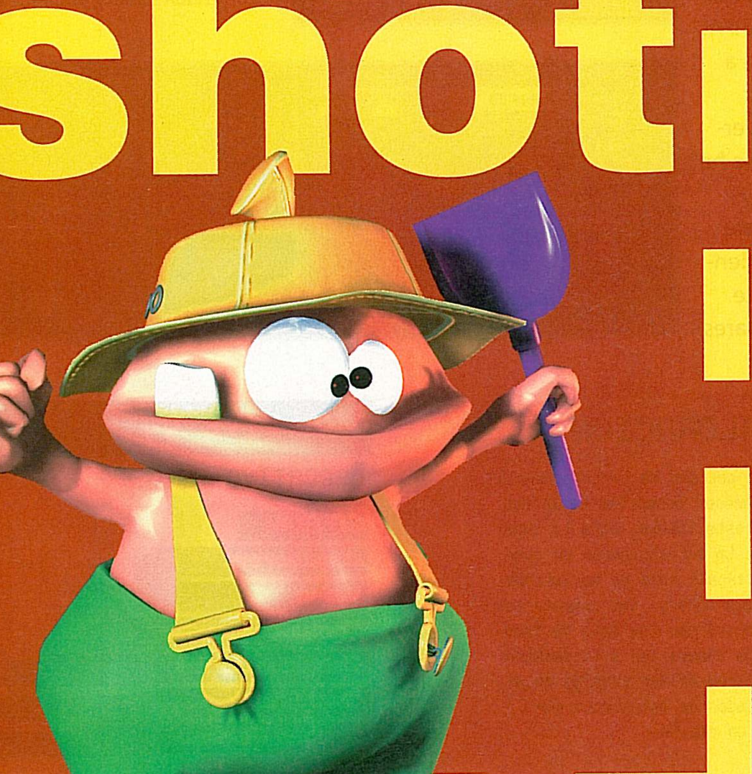


Tras finalizar una prueba aparecen repeticiones en las que se ofrecen planos desde diferentes cámaras.

concurso



star shot



SORTEAMOS

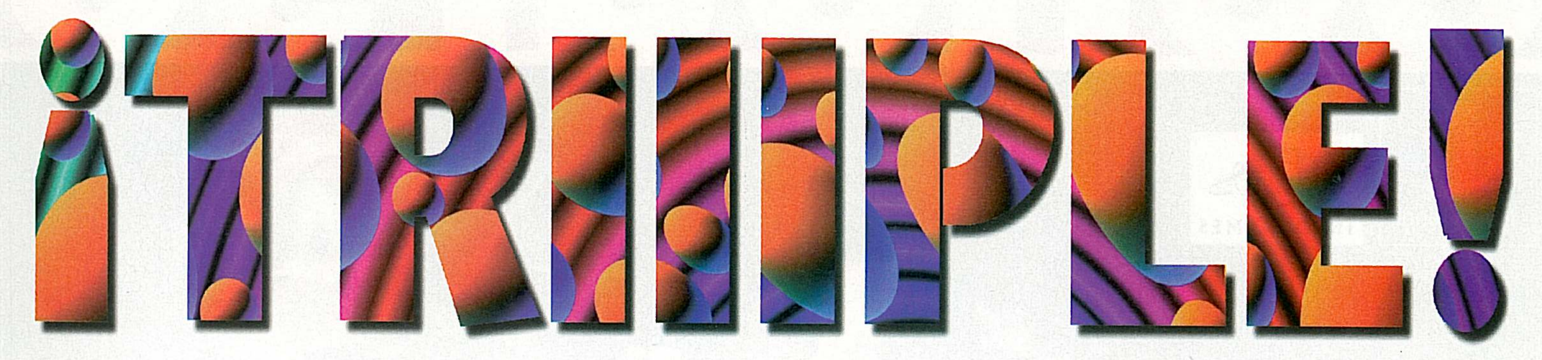
15 LOTES DE UN JUEGO Y UN POLO

15 LOTES DE UN POLO

Starshot

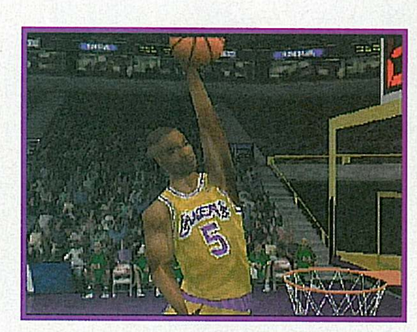
INFOGRAMES y Super Juegos te invitan a participar en este divertido concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO STARSHOT».

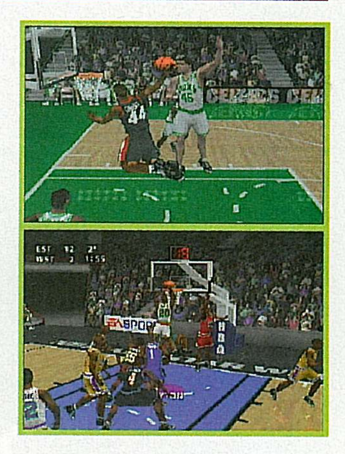
Cualquier supuesto que se produjese no especifica
aceptación total de sus bases.



Los siempre **originales** comentarios de Andrés Montes suponen la principal novedad de la cuarta entrega de la **serie** para PlayStation. La **paralización** de la NBA ha impedido realizar la clásica **actualización** de plantillas.













Aunque la saga

NBA Live fue inicialmente creada para los soportes de 16 *bits*, se ha convertido en uno de los títulos clásicos de ***PlayStation***. Desde su primera aparición en los 32 *bits* de SONY, cada año se han ido introduciendo novedades a la vez que se actualizaban las plantillas. La paralización de la **NBA** ha hecho imposible este último aspecto, por lo que esta versión recoge las plantillas tal y como se encontraban en el pasado mes de Julio. En cuanto a las opciones, se vuelven a recoger las aportaciones de la anterior versión (concurso de triples y menús en español), y se hacen algunas aportaciones destacables. La más importante es la incorporación de los comentarios de **Andrés Montes**, sin duda uno de los periodistas más originales en el mundo del baloncesto. El programa recoge algunas de las expresiones habituales del comentarista de **Canal +**, como sus prolongados triples o las menciones a la mujer de Pedro Picapiedra. Aunque consigue amenizar los partidos, la integración no es tan perfecta como la conseguida por los comentaristas de la **Cadena Ser** en las últimas versiones de FIFA. En el apartado visual, vuelve a reproducirse el espectacular derroche de cámaras de la versión anterior (9 en total). Sí se ha mejorado el editor y la reproducción de las caras mediante un nuevo sistema de tratamiento de texturas, especialmente apreciable en las espectaculares

EDITOR ***Un completo editor es una de las señas de identidad de la saga. Si en la anterior se introducía la posibilidad de elegir entre gafas o cintas de pelo, en esta ocasión es posible disponer de ambas.***

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



VALORACION

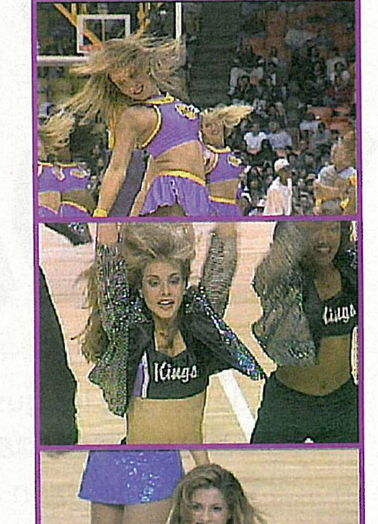
La enorme calidad de la competencia y de su antecesor ponen las cosas muy ...s a este título. Ante la impo...d de la actualización de plan... ELECTRONIC ARTS se ha volcado ...artado sonoro. Los comentarios ...és MONTES dan una nota de frescura... además convierten a la versión ...AYSTATION de NBA LIVE'99 en el ...simulador de baloncesto con ...rios en español.





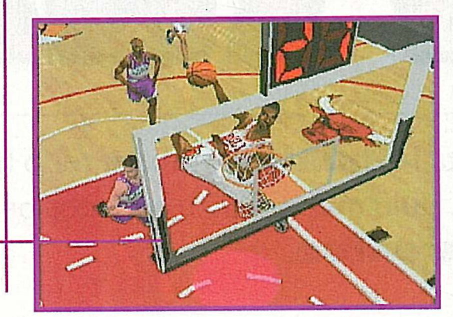








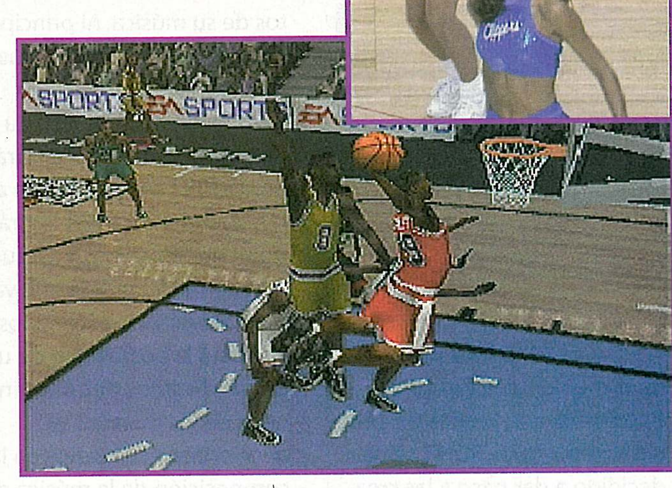
CAMARAS *Las nueve cámaras permiten vivir la **NBA** desde todos los puntos de vista imaginables. Además, las repeticiones son impresionantes.*



Triples



El concurso de triples fue una de las novedades incluidas en la anterior entrega de la saga NBA Live. En esta ocasión vuelve a ser una de las protagonistas del juego. La competición puede disputarse mediante el sistema de pantalla partida.

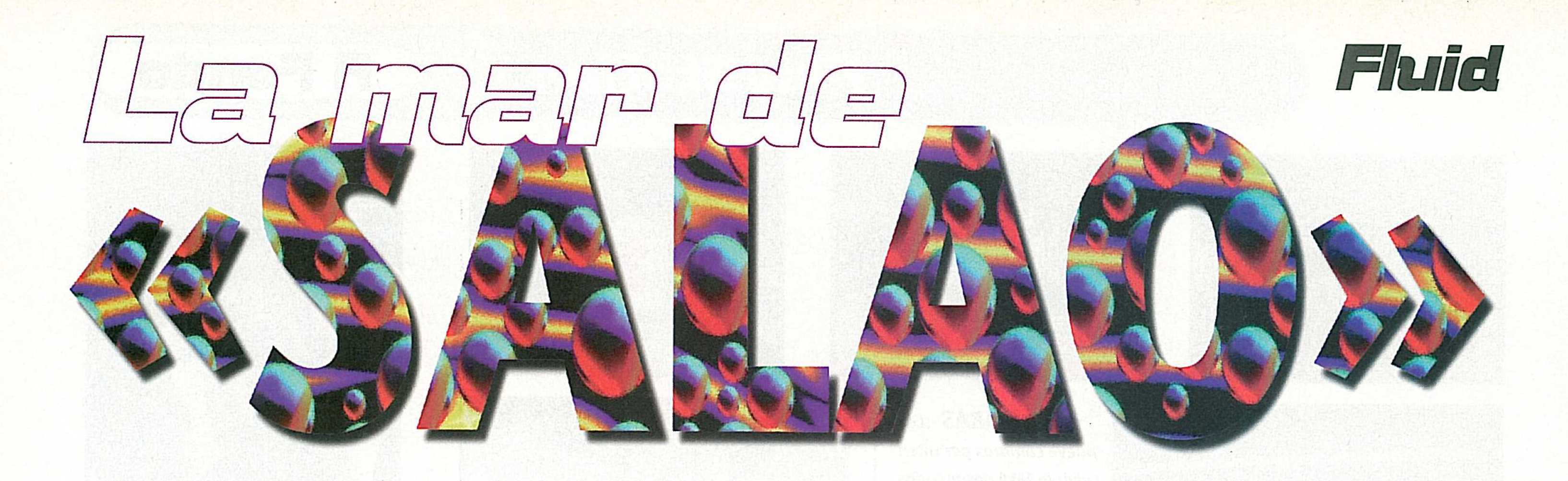




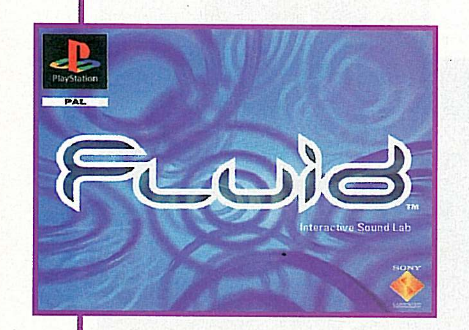
TIRO LIBRE *Para los tiros libres se repite el sistema de dos barras de energía para determinar la precisión. El programa ofrece una amplia variedad de perspectivas para observarlos.*

repeticiones. Para lograr animaciones realistas se ha contado con la colaboración del ala–pivot de los Celtics **Anthony Walker**. El sistema de control sigue la línea de su antecesor, jugadas predefinidas incluidas, aunque para hacer a la computadora más competitiva se incluye un sistema que permite a ésta reaccionar más rápidamente ante diferentes situaciones del juego. La presentación se ha actualizado con nuevos menús y con una *intro* en la que la mezcla de imágenes y sonido de la **NBA**, son dignas de los mejores vídeo–clips del mercado. También vuelven a recogerse los vídeos en los descansos de los partidos, en los que tienen una actuación estelar las guapetonas animadoras de los diferentes equipos de la **NBA**. **CHIP & CE**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	90	94	90	91
El diseño gráfico es muy similar al empleado en la anterior versión. No realiza ninguna incorporación en cuanto al número de cámaras, aunque se mejora el diseño de los rasgos faciales, apreciable en los planos cortos.	La tradición manda y, tal y como es habitual en los simuladores de baloncesto, Electronic Arts vuelve a acertar de pleno en la elección de melodías. La sincronización imagen sonido se hace espectacular en la intro y en los vídeos.	Sin duda el apartado sonoro es en el que la compañía norteamericana ha puesto mayor interés en mejorar. A pesar de que los comentario de Andrés Montes no logren el efecto de los incluidos en FIFA, el resultado es destacable.	La imposibilidad de actualizar plantillas es un importante inconveniente para el programa. Por lo demás, tanto el control como la variedad de opciones cumple perfectamente con las exigencias de esta disciplina.	+ Los comentarios de locutores españoles. – La no actualización de plantillas puede jugar en su contra.



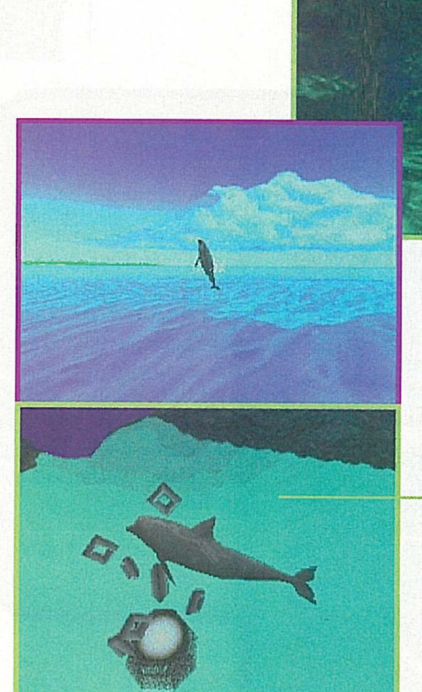
Si eres de los que les gusta la **música** y probar todo tipo de **juegos extraños**, Fluid mantendrá tus manos pegadas al mando y tus oídos bien **atentos.**





Después de asegurar firmemente el futuro de PLAYSTATION con juegos de géneros «normalitos», SONY se ha decidido a dar paso a las creaciones más extrañas y de audiencia más bien reducida. En este genero, llamémoslo «extraño», podríamos englobar juegos como BEATMANIA de KONAMI, BABY UNIVERSE, recién estrenado en el mercado español, o el juego que nos ocupa en esta ocasión: **FLUID.**

En **FLUID** tomaremos el papel de un delfín que, vagando por un pequeño mar, deberá introducirse en una serie de mundos imaginarios y desvelar los secretos de su música. Al principio del juego tendremos la posibilidad de entrar en un solo mundo, pero al desvelar su banda sonora, que nos dará la posibilidad de modificarla a nuestro gusto, se nos abrirá el siguiente escenario y así sucesivamente. A medida que vayamos desvelando escenarios, se nos dará la posibilidad de utilizar los distintos patrones musicales de los mundos ya desvelados y utilizarlos en la composición de la música de éstos. En la parte del juego en la que controlamos al delfín podremos seleccionar entre 3 cámaras diferentes, acelerar la velocidad de nuestro nado e incluso saltar hacia la superficie. Una vez dentro de uno de los mundos imaginarios, podremos utilizar cada uno de los cuatro botones para hacer sonar cuatro instrumentos diferentes «en directo», o hacer giros con el delfín para provocar redobles de tambor. En el apartado en el



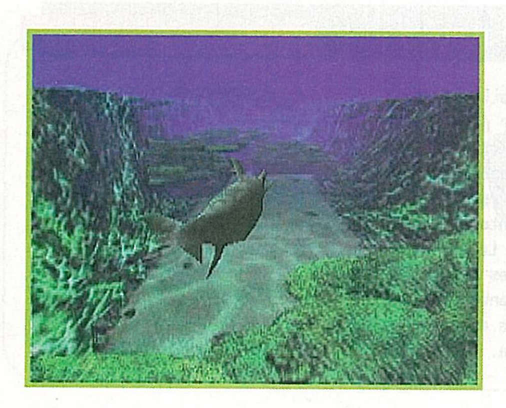
El delfín. *Este simpático delfín nos servirá para introducirnos en cada uno de los mundos imaginarios de* ***FLUID****. Con un poco de habilidad, hasta podremos salir del agua de un salto y realizar acrobacias.*

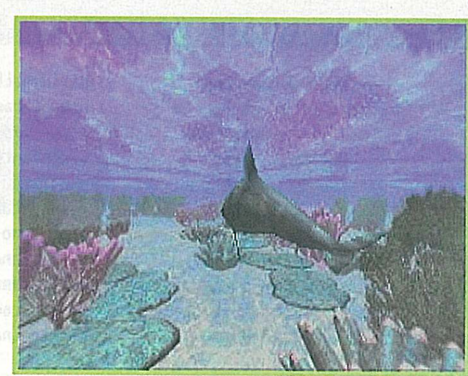
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SONY C.E.

VALORACION

Los amantes de la música techno verán en FLUID un buen modo de expresar su afición a través de los videojuegos. A pesar de que sólo podemos influir en las composiciones cambiando los patrones musicales, sin la posibilidad de crear un tema en su totalidad, las posibilidades que FLUID nos brinda son más amplias de lo que cabría esperar. Si NET YAROZE es un modo de descubrir la nueva generación de programadores, ¿servirá FLUID para descubrir al Techno-Beethoven del siglo XX?

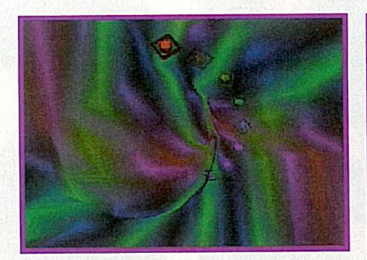


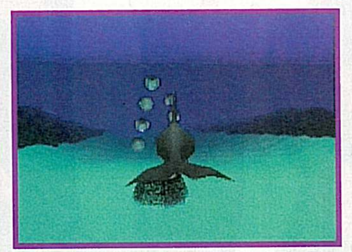
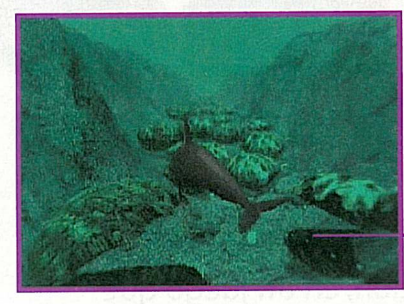


FLUID

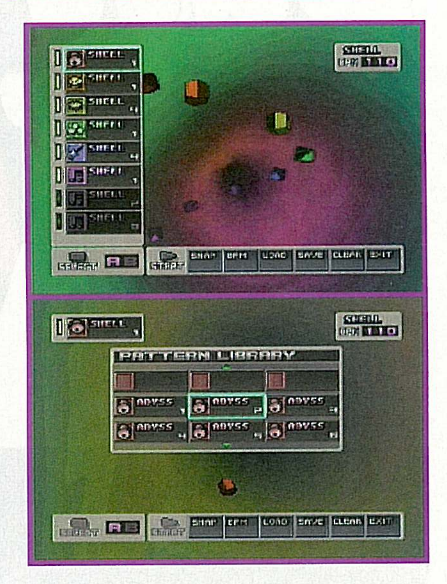
SIMULADOR MUSICAL

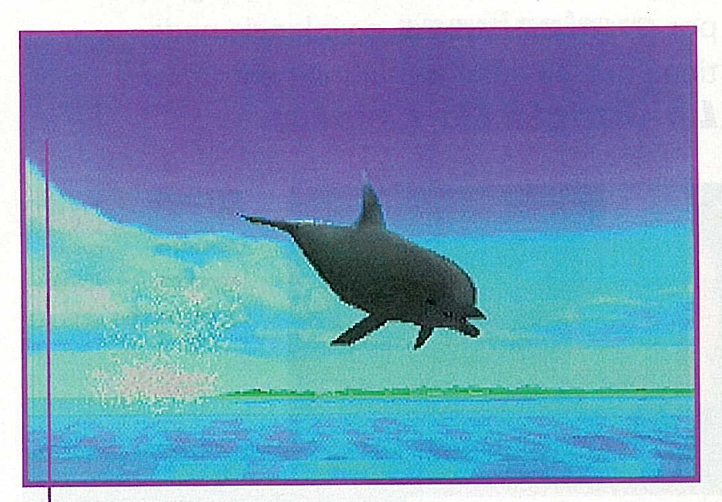
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	8
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



Aquí tenéis algunos de los mundos imaginarios que surcaremos, tan extraños como sus nombres: Space, Peace, Temple, Flowers, Shells...

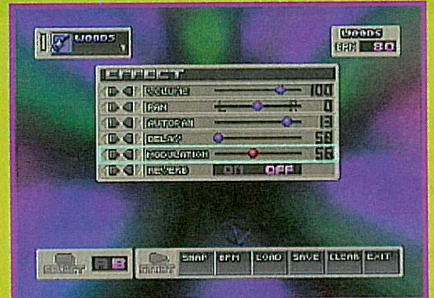


Flipper! *Con un poco de velocidad y habilidad podréis realizar acrobacias como la que veis en esta pantalla.*

que nuestro cometido es el de modificar a nuestro gusto la composición musical de los mundos que hayamos visitado, el metodo de control tiene cierto parecido a la de los *Trackers* de **PC**, aunque su extremada sencillez de manejo y sus lógicas limitaciones lo alejan de esa idea. La música no será lo único que se nos permitirá modificar, ya que la psicodélica composición gráfica que el fondo posee también puede ser transformada, adecuándola a nuestro gusto o realizando mareantes juegos de luces para hipnotizar a tus colegas.

DOC





Música sí

Estas pantallas corresponden al menú de composición de los temas musicales de cada uno de los mundos de FLUID. Aunque no podremos crear los temas nota a nota, la gran cantidad de patrones que podemos utilizar nos dan una libertad creativa increíblemente grande.



Los mundos. *Nuestro delfín deberá nadar a través de mundos imaginarios tan coloristas como el que tenéis en la pantalla de la derecha.*

GRAFICOS — 85

A pesar de no poseer una gran variedad de gráficos o escenarios diferentes, el delfín y todo su entorno vectorial está mostrado con una gran calidad general. Los mundos imaginarios están creados con detalladas imágenes de vídeo.

MUSICA — 94

Como era de esperar, éste es el aspecto más impresionante del programa, aunque eso sí, dependiendo sobre todo de nuestras dotes musicales. La mayoría de los estilos que podemos crear son variantes del Techno (Drum & Bass, Rave...)

SONIDO FX — 93

La mayoría de los efectos de sonido que escucharemos son los que podemos desencadenar como instrumentos durante nuestros viajes a traves de los mundos imaginarios. Todos son de una calidad muy alta, sampleados a 44 Khz.

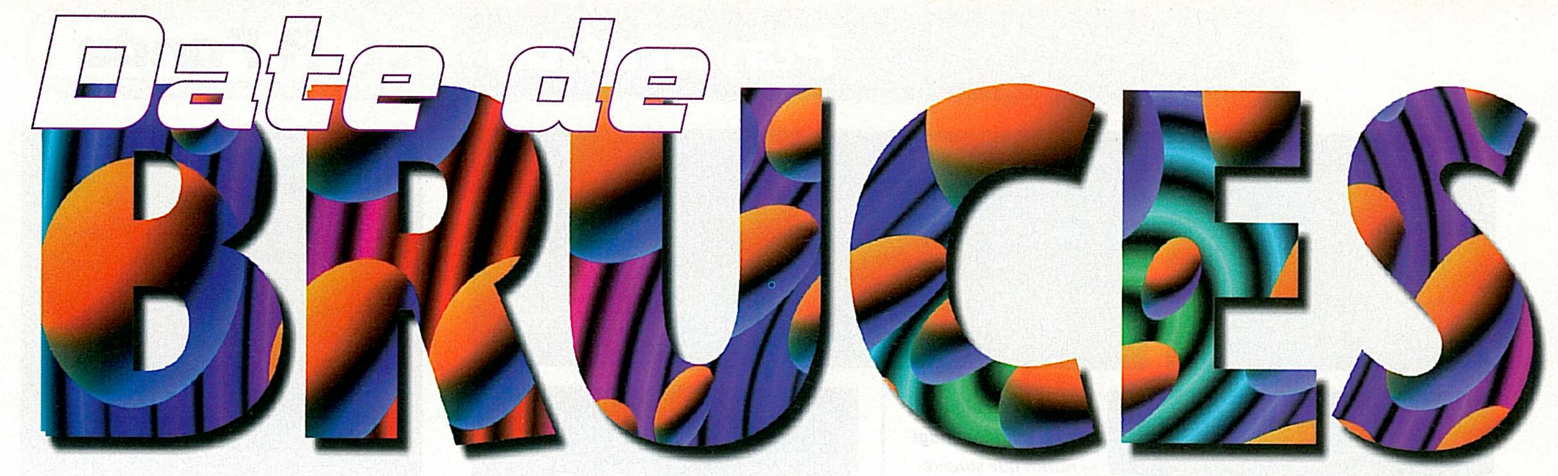
JUGABILIDAD — 80

Si lo que queréis es un juego súper-jugable y con un montón de pantallas diferentes, FLUID no es vuestro juego. Si lo que queréis es crear música de una manera fácil, divertida y con unos resultados impresionantes, conseguidlo.

GLOBAL



+ La música y la facilidad con la que es creada.
- Puede resultar un tanto monótono despúes de haber visitado todos los mundos.



Apocalypse

La última superproducción protagonizada por **Bruce Willis** no se estrena en cines, sino en PlayStation, en un juego que por **explosiones** o violencia nada tiene que envidiar a cualquier entrega de ***La Jungla De Cristal***.

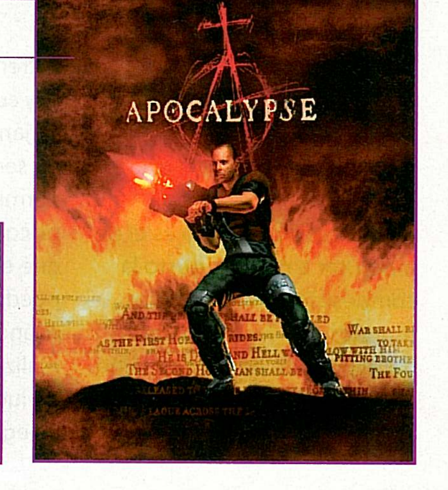
TIROS A GOGO
*La ametralladora no descansa un segundo en manos de **Willis**, que además cuenta durante el juego con un amplio catálogo de armamento. Misiles, lanzallamas, láser… el objetivo es liquidar toda forma de vida que pulule por la pantalla. El héroe de **The Scope**, por aquello de la calvicie, es una máquina de matar.*

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	NEVER SOFT



LA MIA MUY HECHA
*A la parrilla, la carne sabe mucho mejor, por eso **Bruce** no olvida tostar a conciencia al enemigo.*



El astuto Willis, que tanto celo puso en no prestar su imagen ni a La Jungla De Cristal: La Trilogía de FOX INTERACTIVE ni al reciente Quinto Elemento de KALISTO, pone rostro, cuerpo y voz (ha grabado nada menos que 800 frases diferentes para este juego) al protagonista del mil veces aplazado y por fin comercializado **Apocalypse** de ACTIVISION. Presentado oficialmente a la prensa en el **E3** del 97, **Apocalypse** llega tras año y medio de espera a las tiendas, con **Mr. Willis** como protagonista absoluto, en el papel de Trey Kincaid, físico (jo, jo… hay que tener valor para suponer que este tipo ha completado incluso la **EGB**, con la cara de bestia que tiene) enfrascado a una lucha a muerte contra un demoniaco fulano que ha llevado el caos a las hasta ahora pacíficas (otro chiste) tierras de **Estados Unidos**. Un argumento tan consistente como un especial de los Vigilantes de la Playa, pero que al menos sirve de plata-



VALORACION

De nuevo nos lloverán las críticas por puntuar tan alto los juegos, pero sería una injusticia dejar que un título como Apocalypse pasara inadvertido entre la marabunta de lanzamientos para PlayStation. Tras ejercer mil cambios respecto a la beta inicial, Neversoft ha logrado conjugar los mejores mandamientos de un buen shoot'em-up con unos gráficos atractivos y una mecánica arrolladora.

APOCALYPSE

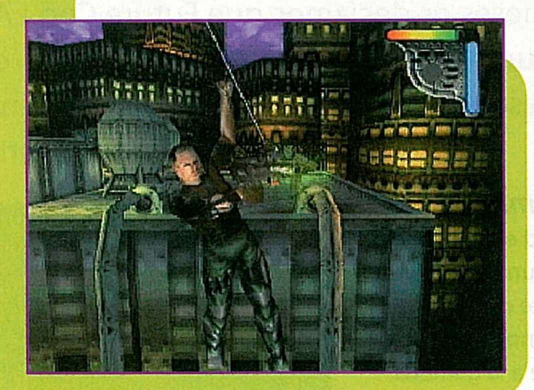
SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	12
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Vaya rostro







Diseñado y producido a mayor gloria del protagonista de CITA A CIEGAS, EL ULTIMO BOY SCOUT o EL QUINTO ELEMENTO, **APOCALYPSE** reproduce con sobrecogedor realismo el rostro de **Bruce Willis**, calva y cara de haba incluidas. NEVERSOFT incluso asegura que los movimientos del protagonista han sido tomados de los del famoso actor, mediante la técnica de *Motion Capture*.

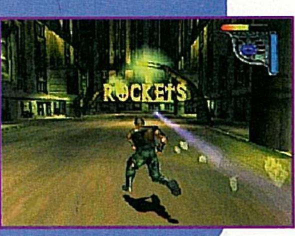
Mil ángulos

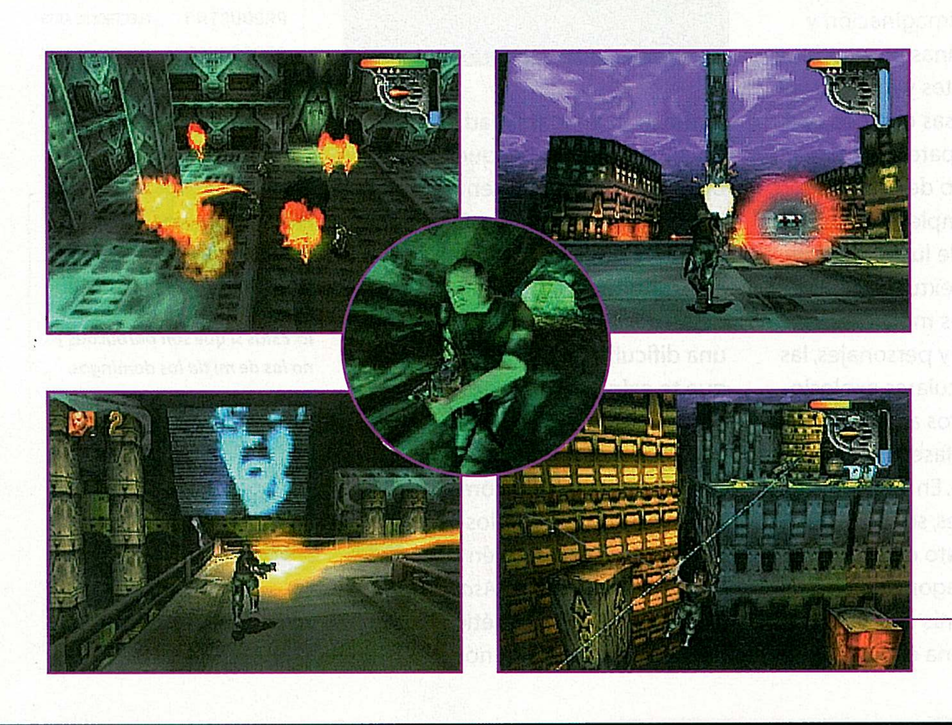




Como si de una película de acción se tratara, la cámara adopta continuamente los ángulos de visión más insospechados. Vistas aéreas, traseras, frontales, isométricas… En ocasiones llegan a ser un *handicap*, especialmente en el momento de saltar de una plataforma a otra.







forma para uno de los *shoot´em-up* más trepidante, jugable y divertido de los últimos tiempos. Que curioso… uno ve pasar los meses esperando un *shoot´em-up* de la escuela CONTRA medianamente decente para ***PSX*** y en un mismo mes aterrizan de golpe ASSAULT y **APOCALYPSE**. Esta producción de NEVERSOFT podría definirse como la mezcla perfecta de COMMANDO, CONTRA y SMASH TV, en la que el gatillo del arma de **Willis** no descansa un segundo, con un total aprovechamiento del ***DUAL SHOCK***. Y tiene algo que lo hace muy superior a ASSAULT… **APOCALYPSE** es largo y difícil. No tanto como para desesperar, pero lo suficiente como para no completar el juego en un par de sentadas, incluso grabando partida. Emocionante, divertido y largo. No se puede perdir más. **NEMESIS**

SOY UN SIETEMACHOS ***El vértigo es para los perdedores. Bruce Willis es capaz de atravesar un cable con las axilas.***

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	87	91	91	90
Tan reseñable como el trabajo de MOTION CAPTURE desarrollado con BRUCE WILLIS (el rostro es idéntico) es el continuo cambio de cámaras durante la acción, como si del montaje de una película se tratase. Excelentes decorados.	Aunque la música está menos presente en la versión final que en las betas anteriores (tenía música de los Smashing Pumpkins), hay unos cuantos vídeos bastante cañeros, repartidos en gigantescas pantallas de televisión.	Las cerca de 800 palabras y frases distintas pronunciadas por BRUCE WILLIS para el juego, logran transmitir al personaje central todo el espíritu macarra de los héroes cinematográficos que suele representar.	Salvo el inconveniente del cambio brusco de algunas cámaras, la jugabilidad es el principal valuarte de APOCALYPSE. Sin dar un segundo de respiro al jugador, la acción continúa fase tras fase, enganchando por completo al usuario.	+ No se para un instante. Jugar con DUAL SHOCK. – A estas alturas no sabemos si el juego llegará aquí con la voz de BRUCE WILLIS o doblado.

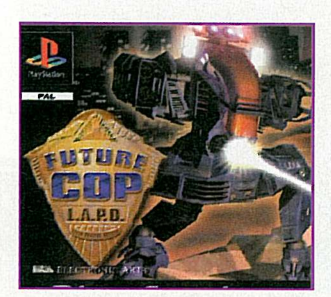




La ley de los ANGELES

Future Cop L.A.P.D.

Hace unos meses os decíamos que Future Cop LAPD, antes llamado LAPD 2010, podía ser una de las grandes **sorpresas** del año para los amantes de los juegos de estrategia. Tras observar la versión final sólo podemos deciros que es de lo mejorcito que hemos visto en este género.





El planteamiento del juego derrocha calidad e inteligencia, y está secundado por un diseño gráfico extraordinariamente cuidado y consistente, en el que no desentona ningún elemento pese a la generosidad de detalles. Los escenarios, un auténtico alarde de imaginación y buen gusto, tienen unas proporciones realmente importantes y una estructura laberíntica de esas que nos obligarán a patearnos el mapeado de cabo a rabo para completar la fase. Los juegos de luces, la variedad de texturas, los convincentes movimientos de pantalla y personajes, las espectaculares explosiones y otros aciertos, hacen de cada fase un alucinante universo. En este apartado, **Future Cop L.A.P.D.** es, sin duda, lo mejor que hemos visto con robots o similares como protagonistas. Pero hay mucho más. Detrás de esa excelente puesta en escena encontraréis también una jugabilidad con muchos kilates para aquellos que busquen acción no exenta de algunas gotas de estrategia. El desarrollo de las fases es bastante divertido, de los que apenas te dejan tiempo para respirar y con una dificultad muy bien ajustada que te exige pero sin exageraciones. El modo de *Guerra al Delito* es muy bueno, tanto en uno como en las opciones para dos jugadores, pero también os sorprenderá el modo *Asalto al Barrio* por su frenético ritmo de juego y sus enor-





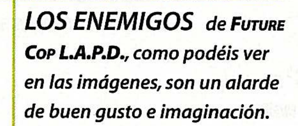


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

AUNQUE *suene un poco fuerte decirlo, el efecto del lanzallamas sobre las tropas de a pie es un auténtico espectáculo. Estas sí que son barbacoas y no las de mi tía los domingos.*



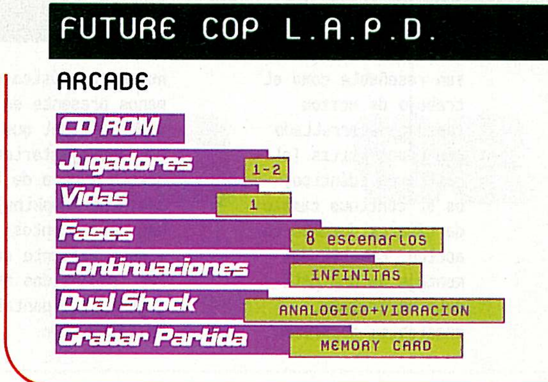


LOS ENEMIGOS *de* ***Future Cop L.A.P.D.****, como podéis ver en las imágenes, son un alarde de buen gusto e imaginación.*



VALORACION

Future Cop L.A.P.D. es un juego con todas las de la ley. Además de una calidad gráfica y técnica realmente importante, este título atesora también una jugabilidad absolutamente contrastada que no dejará a nadie insatisfecho. El modo asalto al barrio es un añadido que nos puede entretener durante semanas.

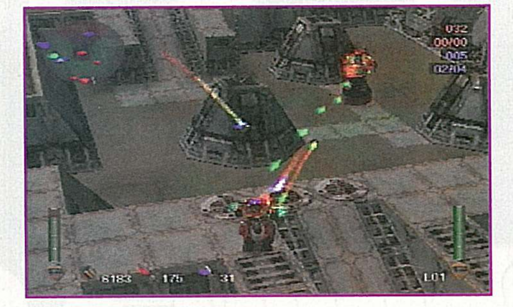


FUTURE COP L.A.P.D.

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8 escenarios
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD











Uno de los detalles más alucinantes del juego son sus detallados mapas con texturas y luces.

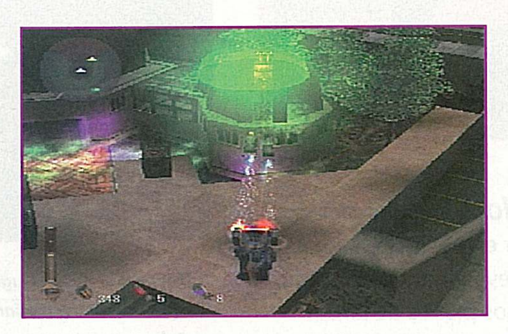
mes posibilidades. Para que os hagáis una idea, es muy parecido al estilo de aquel Z que salió para PLAYSTATION hace unos meses. FUTURE COP L.A.P.D. cuenta, en definitiva, con un montón de alicientes para agradar a los aficionados de la acción y la estrategia. Aunque sean un público ciertamente minoritario también se merecen juegos tan buenos como éste. **DE LUCAR**

2 Jugadores



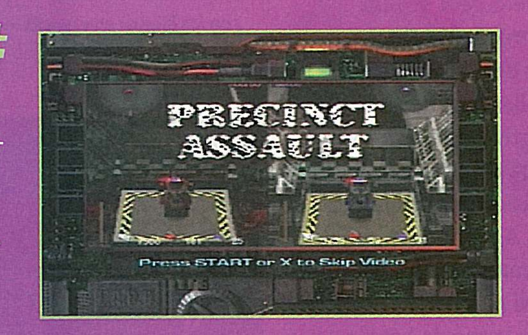


En dos jugadores podremos elegir entre un modo de cooperación contra la CPU y otro en la línea del típico Versus. Ambos son muy divertidos.



Precint Assault

Con una mecánica muy similar a la de aquel juego de estrategia para *PC* y *PLAYSTATION* llamado Z, este modo puede convertirse en una tentación irresistible. Para uno o dos jugadores simultáneos, partiremos de una base y deberemos ir conquistando terreno tomando bases neutrales y de nuesto rival.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	88	88	92	92
Es de lo mejor que veréis en este género. Escenarios espectaculares, consistentes y muy cuidados en los que da gusto moverse. Las explosiones y efectos de luz también son notables.	Buena y apropiada aunque sin que hayamos encontrado ninguna melodía memorable. Digamos que acompañan y no molestan, que no es poco en un juego que pasará muchas horas dentro de la consola.	Potentes, variados y salvajes a más no poder. Ideales para un juego con tanta acción y artillería como tiene éste. Te encantarán sobre todo si tienes conectada tu consola a un equipo de música más o menos potente.	Tiene toda la jugabilidad de un gran arcade pero requiere de un poquito de estrategia y control a la hora de atacar. Los modos para dos jugadores, tanto en cooperación como en versus al estilo Z, son absolutamente geniales.	+ En su conjunto, es una pequeña joya. - Los movimientos del hovercraft son peores que los del robot.



El NINJA de tus ojos





INFLUENCIAS En esta nueva obra de CORE DESIGN se ve claramente la influencia de títulos clásicos de la historia del videojuego. Desde la perspectiva de juego, que recuerda a la saga LAST NINJA de SYSTEM 3, o el desarrollo beat´em-up en la línea de DOUBLE DRAGON.

Mucho más **tarde** de lo que nos hubiera gustado, el **NINJA** de Core Design llega finalmente a las tiendas para **regocijo** de los seguidores del beat´em-up. No es Final Fight, pero posee muy **buenos detalles** que a continuación os vamos a desvelar.

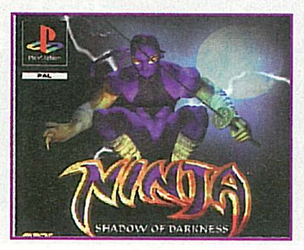


Un puente no es el lugar más indicado para liarse a tobas y topetones con un ninja. Lo normal es dar con los huesos en el vacío.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE DESIGN

Ante todo, que nadie piense que va en encontrar en **NINJA** un nuevo TOMB RAIDER. Esta nueva (aunque lleva cerca de año y medio en los planes de lanzamiento) producción de CORE DESIGN, se enmarca más en el género *beat´em-up*, concretamente en la rama de los DOUBLE DRAGON, FIGHTING FORCE y demás. Posee la originalidad de desarrollarse durante su mayor parte en perspectiva isométrica y toma algunos elementos de plataformas, pero **NINJA** responde básicamente a la premisa «Yo contra todos». A pesar del *handicap* de haber sido programado hace ya algún tiempo (tanto que ni incorpora *pad* analógico ni ***DUAL SHOCK***, lo que le habría venido de miedo), los gráficos de **NINJA** son realmente buenos, en algunos casos sobresalientes. Poseen un grado de ambientación y de interacción con los escenarios pocas veces visto en este tipo de juegos. Donde mejor se aprecia este aspecto es en el primer escenario del

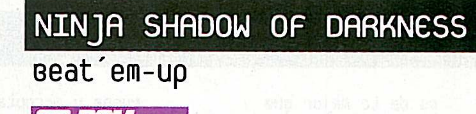




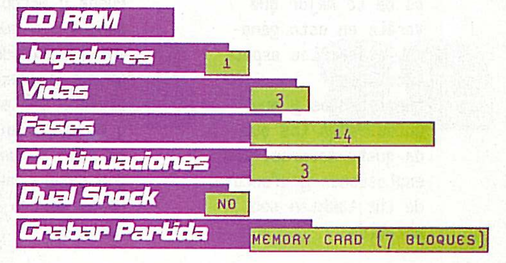


VALORACION

● con sus trampas ninja, sus bosques, sus pilas de enemigos o su adicción, NINJA logra hacernos retroceder en el tiempo hasta la época dorada de DOUBLE DRAGON, STREETS OF RAGE y otros estandartes del subgénero «Yo contra el barrio». Quizá vaya contra los gustos actuales (decantados por los TOMB RAIDER o los arcades tipo TEKKEN), pero calidad y jugabilidad no le faltan.



NINJA SHADOW OF DARKNESS
Beat´em-up



CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	14
Continuaciones	3
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (7 BLOQUES)



THE SCOPE STORES

Nuestro alopécico compañero te proporcionará armas, magia y comida a cambio de dinero.

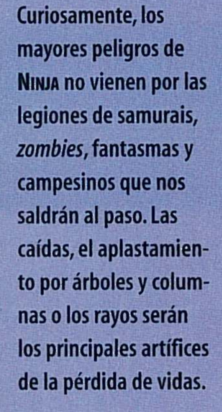
Máximo riesgo





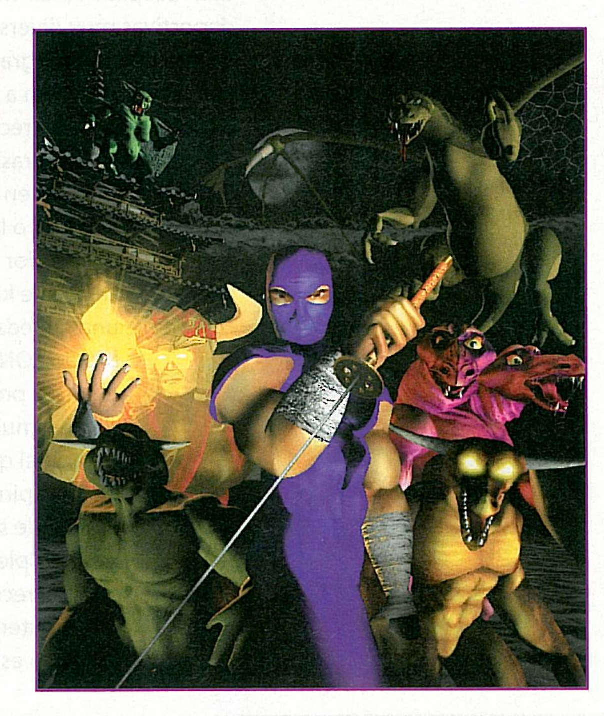





Curiosamente, los mayores peligros de NINJA no vienen por las legiones de samurais, *zombies*, fantasmas y campesinos que nos saldrán al paso. Las caídas, el aplastamiento por árboles y columnas o los rayos serán los principales artífices de la pérdida de vidas.

juego: el bosque. Ardillas, pájaros y conejos son testigos del enfrentamiento del ninja con samurais, leñadores y perversos mandarines, al tiempo que del cielo caen fuertes lluvias y unos rayos capaces de convertir a un confiado nipón en una batería VARTA. Marcado por un nivel de dificultad realmente endiablado (debido a las muy limitadas vidas y continuaciones), **NINJA** tiene a su favor la escasez de títulos de este género en el catálogo de ***PLAYSTATION***. Por ello, los fans del género seguro que van a acogerlo como se merece, ya sea por gráficos como por su magistral sonido (la banda sonora es una maravilla), o simplemente por recuperar un género un tanto olvidado de una manera ciertamente injusta. También es cierto que **NINJA** atesora unos cuantos defectos, aparte del no aprovechamiento del *Dual Shock*, como es el pequeño tamaño de los luchadores o la ausencia de un modo para dos jugadores (esto llega incluso a agradecerse, ya que el salto entre plataformas habría sido un infierno). Son fallos pequeños dentro de un gran título que, aunque parece modesto, sabe ganarse al jugador fase tras fase. Y por si todo esto fuera poco, las *intros* (de gran calidad) han sido decentemente dobladas al castellano.

NEMESIS





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
87	90	85	
Los escenarios, con su alto grado de detalle y realismo, son los reyes absolutos del juego. Todo discurre en pantalla sin un leve atisbo de brusquedad. Lástima que los luchadores no sean un poco más grandes.	La banda sonora, muy superior a la media a la que nos tienen acostumbrados este tipo de juegos, combina a la perfección las raíces orientales con el dramatismo de un score cinematográfico. Vamos, que esta de vicio.	Gracias a Dios, parece que la gente de Core ha despedido al fulano que dobla siempre sus voces en castellano (ya sabéis, el de los pólipos en la lengua). El nuevo por lo menos tiene una voz normal.	Un juego que cuenta con tantos elementos de plataforma como éste, debería disponer de un mayor número de vidas de las que Core proporciona. En otros aspectos, como la respuesta del mando o la adicción, NINJA es intachable.

GLOBAL



\+ Es un beat'em-up de la vieja escuela.


Si lo sacan tan tarde, por lo menos podría incorporar DUAL SHOCK.



Rush Down



Canal Plus Multimedia se lanza al mundo de la programación *deportiva* para *PlayStation* con un juego en el que se reúnen pruebas ya típicas, como *snowboard* y Mountain bike, junto a un novedoso descenso en *kayak.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CANAL PLUS MULT.
PROGRAMADOR	VIRTUAL STUDIO

Siempre es agradable dar la bienvenida a una compañía que hace sus primeros pinitos en el terreno deportivo. Para esta ópera prima CANAL PLUS MULTIMEDIA ha elegido una recopilación de tres disciplinas deportivas muy diversas en las que se asume un elevado grado de riesgo. Por un lado vuelven a aparecer pruebas de *snowboard* (recogidas en múltiples títulos), y carreras de *mountain bike* (ya aparecidas en programas como COURIER CRISIS, o las dos versiones de EXTREME GAMES). Por otro lado, se incluyen pruebas de kayak, lo que constituye una novedad para los 32 *bits* de SONY. A diferencia de otros programas se trata de un simulador de velocidad, en el que no hay lugar para las piruetas. Tan sólo es posible saltar para evitar los múltiples obstáculos que aparecen en los circuitos. El sistema de control utilizado es el mismo para todas las disciplinas. Este sistema es uno de los grandes aciertos, ya que permite un sencillo manejo en cualquiera de las pruebas elegidas. En el apartado gráfico utiliza un plano de *scroll* para mostrar los espectaculares paisajes que rodean los seis escenarios elegidos (uno por continente excepto **Asia** que tiene dos y **Australia** que no aparece recogido). Los problemas en este apartado aparecen con los gráficos utilizados para animar a los diferentes competidores, que en algunos momentos dan la sensación de que no están totalmente integrados con el entorno.

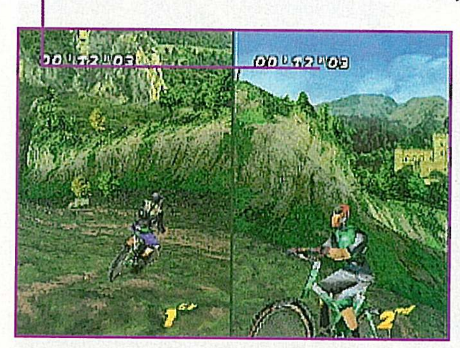
CHIP & CE





DOS JUGADORES

En la línea de la mayoría de los títulos de su género, las tres pruebas recogidas en el compacto de CANAL PLUS presentan un modo de dos jugadores simultáneos. En todas ellas es posible dividir la pantalla en dos ventanas horizontales o verticales.



COMPETICIONES

En el modo Arcade hay que superar los tiempos intermedios, y en el modo competición hay que vencer a un rival.



RIESGO

La popularidad de los denominados deportes de riesgo, es un magnífico caldo de cultivo para los videojuegos.

VALORACION

- se trata del típico juego en el que se reúnen varias disciplinas deportivas diferentes, en este caso deportes de riesgo. Aunque dos de ellas ya están bastante vistas, destaca la incorporación del kayak como novedad para PLAYSTATION. Aunque los gráficos son mejorables, los aficionados a la velocidad pueden disfrutar del sencillo sistema de control de todas las pruebas.

RUSH DOWN

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 PRUEBAS
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD





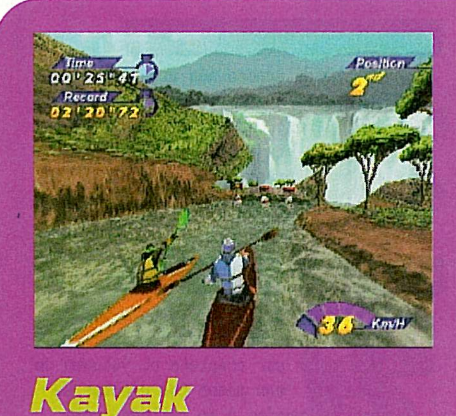


MOUNTAIN BIKE

La jugabilidad no está mal, pero el apartado gráfico no alcanza la calidad que ofrece en las restantes disciplinas.









Snowboard







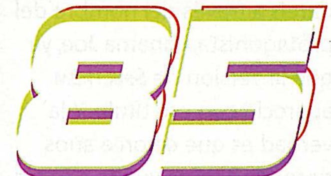
Aunque parezca mentira, siguen llegando nuevos títulos que reflejan competiciones de *snowboard*. Sin sobresalir, cumple perfectamente con las características exigidas a la media.



Kayak

De las tres disciplinas incluidas en el programa, el kayak es, sin ninguna duda, la más original. Además, la calidad gráfica hace que sea la prueba más destacada. Los escenarios que rodean a los diferentes circuitos incluidos consiguen un espectacular entorno. Por último, hay que mencionar el sencillo control que permite que sea la prueba con una mayor jugabilidad.



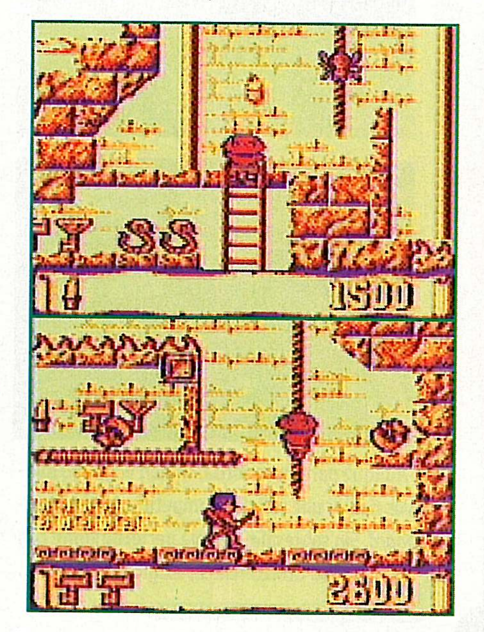


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80	84	84	90	85
Los escenarios que rodean los circuitos reflejan parajes tan espectaculares como cataratas, estaciones de esquí o pueblos en mitad de la montaña. La animación de los diferentes jugadores es el punto más débil en este apartado.	Continúa la tendencia de incluir el mismo tipo de música en la mayoría de los programas que reflejan deportes de riesgo. En esta ocasión un total de 11 melodías de indudable calidad técnica pero no aptas para todos los oídos.	El género del programa no da para muchos alardes dentro de los efectos de sonido. Los aplausos del público al finalizar una prueba, el ruido del agua y algunos gritos constituyen las únicas aportaciones reseñables.	El sencillo control de las diferentes pruebas es la principal virtud del programa. Este aspecto es favorecido por la utilización del mismo sistema para todas. Destaca la incorporación del kayak por la novedad que supone en PSX.	+ La aparición del kayak y el sistema de control. − Gráficamente tiene importantes deficiencias.

De otra EPOCA

Montezuma's Return

La **reedición** de viejos clásicos vive un nuevo **capítulo** con esta producción de la **curiosa** compañía Tarántula.



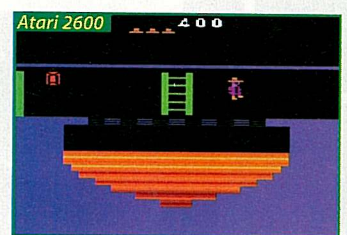


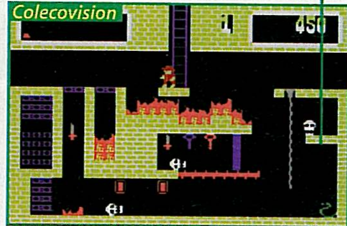
1984 *Fue el año en que se creó la primera versión de este juego para **Atari 2600**. La versión para **Game Boy** se basa en las adaptaciones que se hicieron más tarde para **Colecovision** y **Atari 5200**.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	TARANTULA





El juego versionado en esta ocasión es un título programado en 1984 para la consola ***Atari 2600*** llamado **Montezuma´s Revenge**, aunque muchos de vosotros lo recordaréis a través del nombre del protagonista, Panama Joe, ya que la versión de ***Spectrum*** apareció con ese título. Y la verdad es que catorce años después hemos vuelto a jugar con el título original para llegar a una sorprendente conclusión: es más divertido jugar con las versiónes para ***Atari 2600***, ***Colecovisión*** o ***Spectrum*** que con el *remake* que TAKE 2/TARANTULA han programado para ***Game Boy***. Eso no dice mucho en su favor, aunque si os sirve de consuelo, os podemos contar que el juego sigue la misma estructura (a veces incluso los mismos mapeados) y que esta vez, por lo menos, contaremos con un mapa con el que orientarnos por el interior de la pirámide. ¡Panama Joe ha vuelto!

J. C. MAYERICK

VALORACION

Los clásicos son clásicos tal y como fueron concebidos, y no como alguien los imagina catorce años después. Por eso el original siempre es más divertido que el «remake». El único consuelo que nos queda con este MONTEZUMA´S RETURN es que, a pesar de que no quede reflejado en las pantallas, va a ser uno de los primeros juegos para GAME BOY COLOR.

MONTEZUMA´S RETURN

PLATAFORMAS	
Megas	2
Jugadores	1
Vidas	6
Game Boy Color	SI
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 78

En cierto modo nos recuerda a los gráficos del también clásico SOLOMON´S KEY, aunque para ser justos, tampoco aporta grandes innovaciones con respecto a las versiones para COLECOVISION y ATARI 5200.

MUSICA 70

Una banda sonora más bien pobretona que acabará con los nervios más resistentes. Además no pega en absoluto con el juego, por lo que lo mejor en estos casos será hacer uso del control de volumen de GAME BOY.

SONIDO FX 71

Tres cuartos de lo mismo, aunque tampoco se notará en exceso si decides bajar por completo el volumen de GAME BOY. Son pocos los efectos de sonido creados y su calidad, como suele ser habitual, es mediocre.

JUGABILIDAD 81

Cambiando los gráficos no han conseguido más que eliminar parte del encanto que tenían las versiones originales. En definitiva: si cuentas con un ATARI 2600, una COLECOVISION o un SPECTRUM... no lo dudes.

GLOBAL



\+ Han respetado gran parte de los mapeados y la mecánica del juego.

\- Desgraciadamente ese «feeling» tan especial ha desaparecido.



SUSCRIBETE
¡¡REGALO!!
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
■ FORMA DE PAGO ■
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº ________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito
Nº ______ / ______ / ______ / ______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJ

De aquí a la CLOACA

Reservoir Rat

A un juego con un desarrollo tan **plomizo** como el de este Reservoir Rat no se le deben **regalar** piropos, y todo ello a pesar de que se **detecte** una buena actitud en sus creadores.

Tarantula Tiene en este **Reservoir Rat** la segunda de las producciones que presenta para ***Game Boy*** en estas navidades. El resultado es menos satisfactorio incluso que los del *remake* de Montezuma's Revenge, comentado también en este mismo número, con un sistema de juego que nada aporta a lo ya visto sobre los 8 *bits* de NINTENDO. Los ingredientes son sencillos: pantallas con *scroll*, enemigos con movimientos cíclicos y decenas de objetos que recoger para abrir la puerta que nos lleve al siguiente nivel. Como se puede comprobar, nada que no hayamos visto ya en juegos de plataformas hace más de diez años. Lo único que se puede salvar de este **Reservoir Rat** es que, por lo menos, sus programadores se han molestado en crear un total de 85 niveles, con lo que la longevidad del juego puede aumentar notablemente. En fin, a **Reservoir Rat** hay que criticarle el haber sido creado en el año1998. A lo mejor hace diez años...

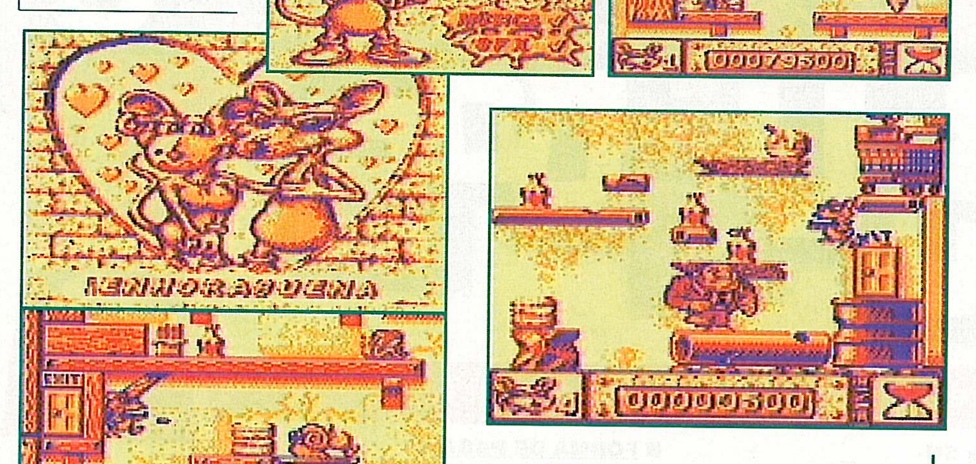
J. C. MAYERICK

VALORACION

cuando el título de un juego que llega a nuestras manos se sirve del título de una película famosa para, de mano de la parodia, llamar la atención, comenzamos a temernos lo peor. con Reservoir Rat se han confirmado nuestros presagios. lo único que nos ha quedado es un juego que no aporta nada y que, para colmo de males, está mal traducido.

SUPER Information

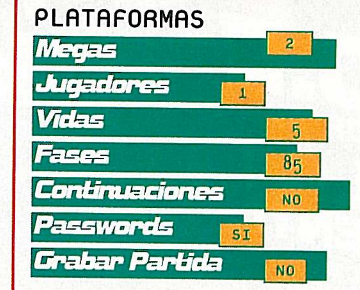
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	TARANTULA



DESARROLLO sencillo y poco original a estas alturas de la vida. Quizá lo más destacado sea el gran número de niveles y las imágenes que aparecen en ciertos momentos del juego.

RESERVOIR RAT

PLATAFORMAS



Megas	2
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	85
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 70

no es lo peor del juego, pero si es cierto que los diferentes escenarios muestran poca variedad en cuanto a la incorporación de nuevos elementos. los sprites de los personajes, ademas, son bastante minúsculos.

MUSICA 75

sin demasiadas pretensiones, aunque una de las melodías se presenta como un buen «remake» del tema principal de la banda sonora de Granujas a todo ritmo. se completa con un gracioso Twist y un par de melodías.

SONIDO FX 69

extremadamente pobre en este sentido. según lo comprobado, Reservoir Rat sólo tiene efectos de sonido para el salto y el disparo del personaje. el resto de acciones o sucesos no cuenta con efecto alguno.

JUGABILIDAD 70

sinceramente, no crea ningún tipo de adicción en el jugador. desde hace muchos años hemos podido jugar con juego de este tipo. con los buenos juegos que hay en el mercado, mucho nos tememos que éste no tiene hueco.

GLOBAL



\+ el gran número de niveles existentes. un total de 85.

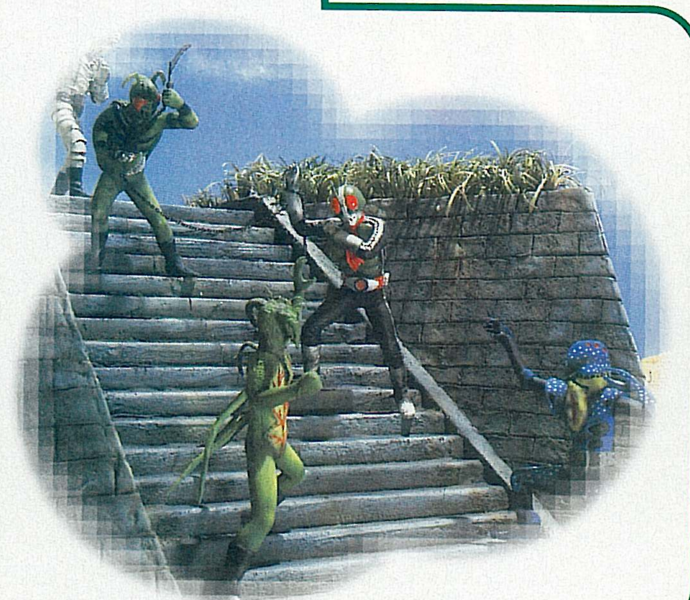
\- Reservoir Rat debió aparecer hace diez años. Habría sido un éxito.



Coordinado por **NEMESIS**

Aún fresco en el recuerdo el lanzamiento de ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION, BANDAI versiona para la máquina de SONY otro mítico héroe televisivo nipón. Sobradamente conocido entre los *fans* de los juegos japoneses (por su participación en innumerables entregas *Super Deformed* para SUPER FAMICOM), Masked Rider (o Kamen Rider, de las dos maneras es conocido) protagoniza ahora en solitario un nuevo *arcade* de lucha para PLAYSTATION, con el *look* años 70 de la serie original y dotado de un sorprendente motor 3D.

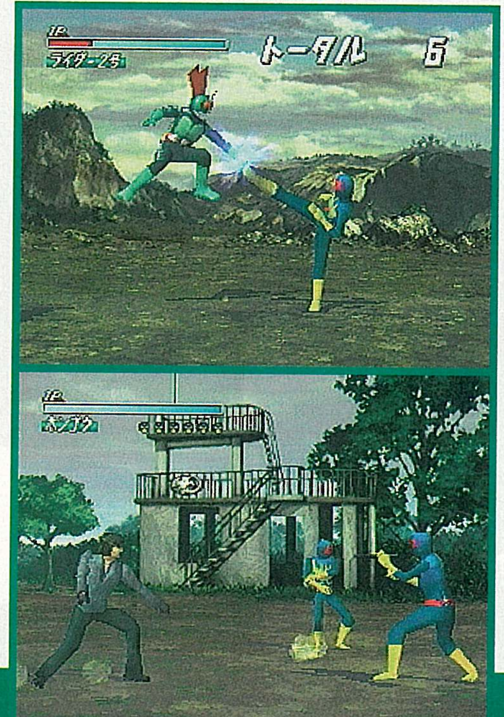




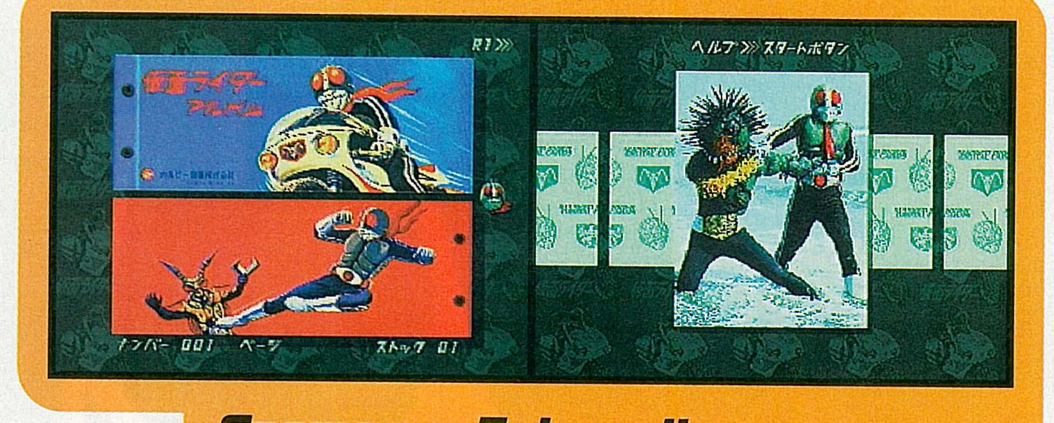




PlayStation
MASKE



Ya sea con su uniforme de insecto como vestido de civil, el protagonista es un hortera de mucho cuidado.



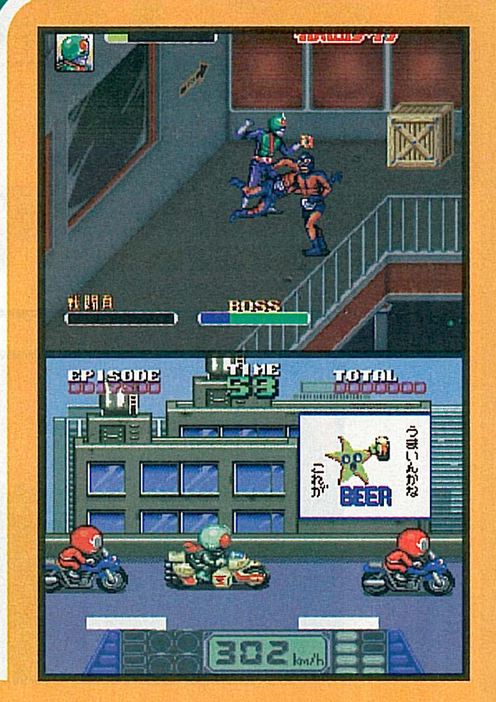
Cromos y Estampitas. La opción más original de MASKED RIDER (y la que seguro más cariño ha despertado entre los *fans* de la primera serie, que deben rondar ya los cuarenta años) es la posibilidad de conseguir cromos a medida que el jugador avanza en el modo historia. Tras abrir el sobre sorpresa, el emocionado usuario puede pegarlos en un album virtual (con el mismo aspecto añejo), y así poder disfrutar de un gran número de estampas con los villanos más patéticos y horteras de la historia de la televisión.

Aunque para el público español es más conocido por su horrible adaptacion *yankee* (obra de SABAN, los criminales responsables de los POWER RANGERS y emitida no hace mucho en **Antena 3 TV**), Masked Raider es todo un mito para los televidentes japoneses desde que el gran **Shotaro Ishinomori** creara al personaje en 1971. **Mr. Ishinomori**, lamentablemente fallecido el 10 de Febrero de este año y famoso por su manga JAPAN INC (una obra absolutamente imprescindible) y la serie CYBORG 009, inició una saga que dio pie a diez series y especiales de TV, además de dos películas. Totalmente fiel al espíritu y el *look* visual de la primera serie, este nuevo *beat´em-up* para ***PLAYSTATION*** enfrenta a los dos protagonistas de la serie, Rider 1 y 2, con los villanos más patéticos y horteras que una mente podrida podría imaginar. Precedido por una secuencia de introducción inolvidable (su sintonía ha alcanzado rápidamente la primera posición en el *ranking* musical de la redacción, por pegadiza y cutre), en **MASKED RIDER** reinan las zamarras de pana, los pantalones de campana y las patillas. Como ya sucediera con ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION, el juego goza de unos gráficos de gran calidad, dotados de una animación sorprendente, sobre todo si tenemos en cuenta que ha sido programado por KAZe Co. Esta gente, en otro tiempo perseguida a pedradas por calles y plazas del **Japón** por programar insufribles *pinballs* para ***SUPERFAMICOM*** (BEHIND THE MASK), ***SATURN*** (NECRONOMICOM) o ***PLAYSTATION*** (POWER RANGERS PINBALL), ha encontrando la luz, el buen camino, dando como resultado un bonito y curioso título, a la altura del personaje en que se basa. Como otros muchos títulos de BANDAI basados en un manga, **MASKED RAIDER** no pasará a la historia de los videojuegos, pero seguro que ya se está vendiendo como churros en las tiendas de **Akihabara**.



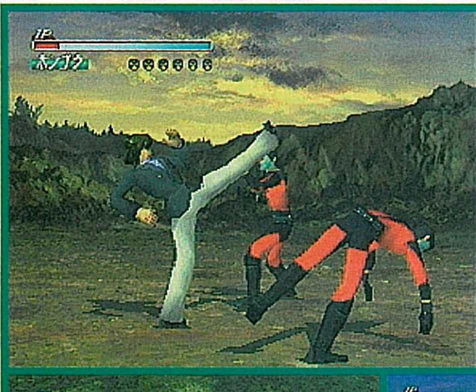
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	KAZE CO



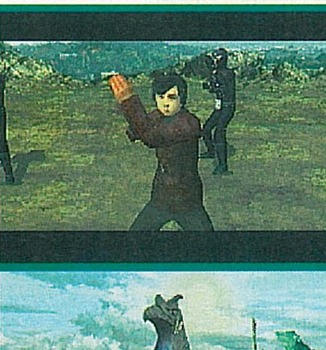
Aunque permanece totalmente inédito en Occidente, Masked Rider ha sido la estrella de un gran número de lanzamientos para SUPER FAMICOM y otros sistemas. No son maravillosos, pero pocos les ganan en simpatía y buen humor.

En otros sistemas... **Este peculiar y televisivo superhéroe no es precisamente un recién llegado en esto de los videojuegos. A sus incontables apariciones en las sagas *SuperDeformed* de BANDAI (junto a ULTRAMAN o GODZILLA) hay que añadir unos cuantos títulos en los que él era la única estrella. La más buscada es la entrega para *MEGA CD*, distribuida incluso en EE. UU., en la que se recogían secuencias de las últimas series. También cuenta con unas cuantas entregas para *SUPERFAMICOM/SNES*, como atestiguan las pantallas de arriba. La superior pertenece a KAMEN RIDER, un *beat´em-up* para uno o dos jugadores que vio la luz en 1993 vía BANDAI. Abajo, una imagen de KAMEN RIDER SD, un entrañable *arcade* de conducción, también del 93, producido por YUTAKA.**

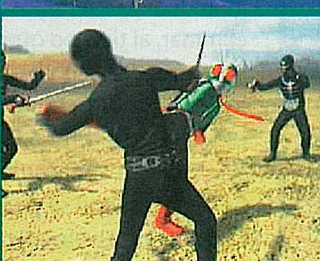


El modo historia de MASKED RIDER combina el enfrentamiento directo contra sucesivos jefes con combates contra dos o tres sicarios, a la usanza FINAL FIGHT.













Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Maravillas hemos visto muchas en lo que va de historia de los videojuegos, pero la verdad es que RASTAN SAGA es sin duda uno de los mejores *beat'em-up* que hemos visto jamás, tanto en recreativa como en juegos de consola u ordenador. Marcó todo un hito, que hoy queremos recordar.

Las malditas plataformas en pendiente, sin duda una de las pruebas más difíciles a las que debíamos enfrentarnos en RASTAN.







RASTAN S

Uno delos mejores arcades que hemos podido disfrutar en los últimos veinte años ha sido, sin duda, **RASTAN SAGA**. Su lanzamiento, por parte de la compañía nipona TAITO, supuso todo un hito en el mundo de las plataformas, a pesar de que a **RASTAN SAGA** debamos incluirlo siempre dentro del género de los *beat'em-up*. Su desarrollo era extremadamente sencillo. Plataformas y una infinidad de enemigos a los que había que eliminar, al tiempo que se avanzaba por cada uno de los séis niveles que componían el juego. **RASTAN SAGA** sorprendió en un principio por la enorme calidad de sus gráficos, que se veían aderezados por un *scroll parallax* cuya calidad se ponía de manifiesto incluso en los niveles dentro del castillo, en los que unos pequeños ventanales suponían todo contacto con el mundo exterior. Su di-





RASTAN SAGA incluía gran cantidad de bonus entre los items que se podían encontrar durante el juego. Había, además, diferentes armas, aunque la mejor era, sin duda, la espada de fuego.

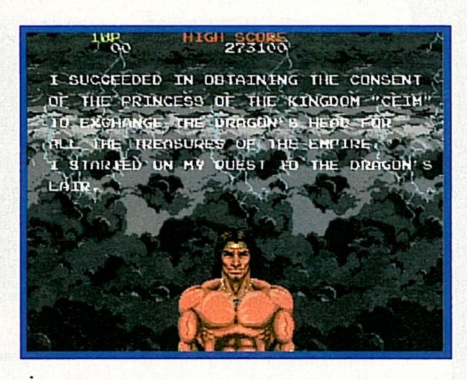


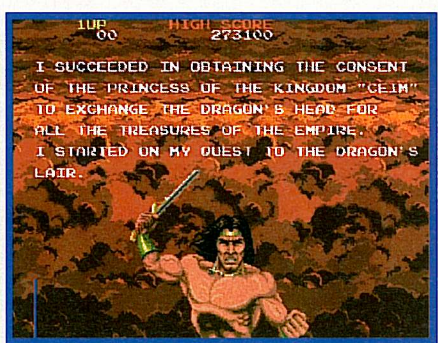




Enemigos Finales.

Cada uno de los niveles de RASTAN SAGA contaba con su propio enemigo final, aunque su aspeto no era mucho más temible que el de cualquier otro enemigo del juego. Además sus rutinas de ataque eran relativamente sencillas, y acabar con ellos no suponía más que un par de minutos de observación y práctica. En definitiva, podía ser calificado como uno de los aspectos más flojos de este inolvidable RASTAN SAGA.

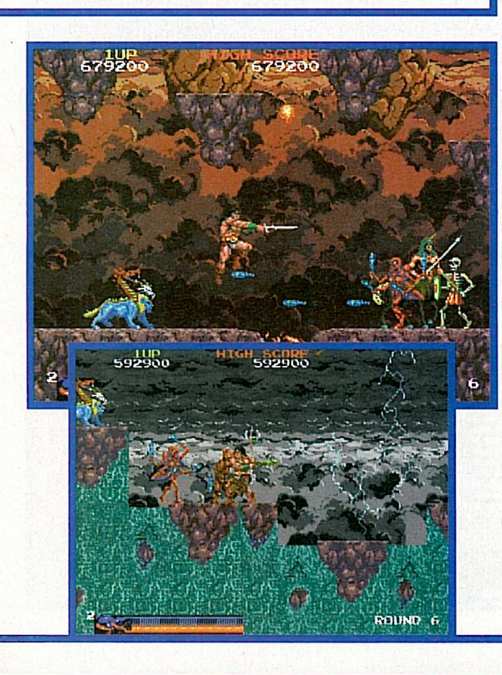




Muchos se preguntarán qué diferencias había entre RASTAN y RASTAN SAGA. En realidad ninguna, salvo esta pantalla de introducción que aparece justo antes de empezar el juego.



ficultad, increíblemente adaptada, permitía avanzar sin demasiados probelmas por los primeros niveles del juego, complicando el desarrollo al tiempo que se avanzaba por el resto de niveles. **RASTAN SAGA** apostaba por un desarrollo muy sencillo en su concepción. Los niveles se dividían en tres partes. Por un lado, la fase en los exteriores del castillo, por otro el nivel dentro de éste, y por último, el enfrentamiento con el jefe final de nivel. Todo ello hasta llegar al enemigo final del juego, un impresionante dragón realmente difícil de eliminar. Además de la adicción, **RASTAN SAGA** contaba con unas músicas excepcionales, sobre todo el tema principal, cuya melodía resultaba de los más pegadizo que se podía encontrar por aquella época. Para saber lo que era **RASTAN SAGA** había que jugar con él, pues de lo contrario os estaréis perdiendo uno de los mejores *beat'em-up* que jamás se han programado. TAITO hizo un excelente trabajo que, por desgracia, no supo continuar.



SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO
AÑO	1986
GENERO	BEAT'EM-UP
MEGAS	2 MBITS

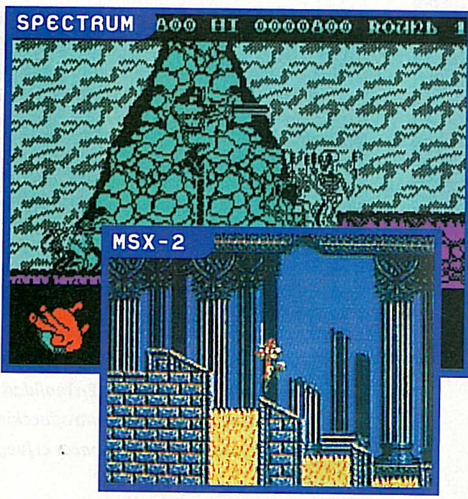


Niveles dobles **Cada nivel del juego constaba, en realidad, de dos subniveles. Uno, en el exterior del castillo (en la montaña, la selva, etc.) y un segundo dentro del propio castillo. Tras atravesar ambos subniveles, Rastan llegaba a una enorme puerta tras la que se encontraba el enemigo final. Pero como todo en esta vida, hay una excepción que confirma la regla, y está en el nivel 5, en el que en vez de dos subniveles, había tres. Por cierto, en casi todas las fases pudimos disfrutar de un impresionante y bello *scroll parallax*.**

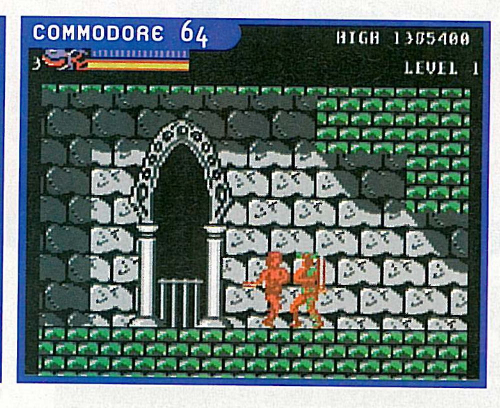




RASTAN SAGA VERSIONES







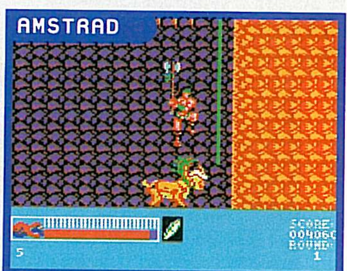


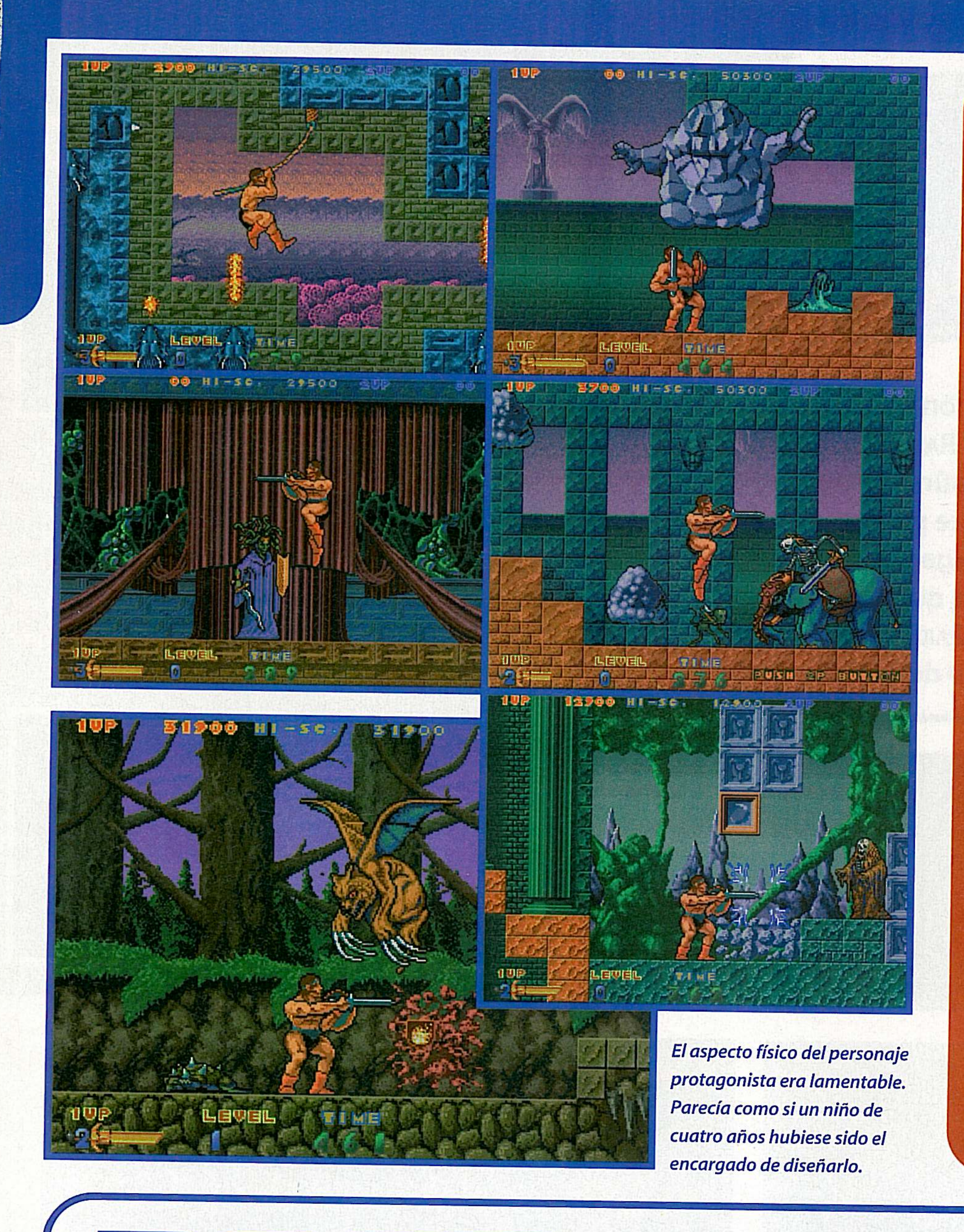


RASTAN SAGA, curiosamente, no es de las ***COIN-OP*** sobre las que se hayan realizado más versiones. Dejando de lado las consolas de NINTENDO, para cuyos sistemas no se versionó, todo lo que encontramos son adaptaciones para los ordenadores de 8 *bits*, ***ZX SPECTRUM***, ***AMSTRAD CPC*** y ***COMMODORE 64***. Bastante buenas en conjunto, aunque la versión para ***AMSTRAD CPC*** pecaba de ser demasiado lenta. En ***SPECTRUM*** lo que más destacaba era el enorme tamaño del personaje protagonista y el *scroll parallax*, que aunque no era excesivamente suave, sí respetaba la esencia del RASTAN original. ***COMMODORE 64*** fue el sistema que albergó la mejor de las versiones para los ordenadores de 8 *bits*. Un excelente *scroll* (aunque no *parallax*) y una fidelidad total a los mapeados del original, permitieron que los usuarios de ***COMMODORE 64*** disfrutasen de un juego ciertamente inolvidable. Aunque si hablamos de buenas adaptaciones, no podemos olvidarnos del **RASTAN SAGA** para ***MASTER SYSTEM***, sin duda la mejor versión que se ha hecho del clásico. Unos gráficos soberbios y de gran colorido, pero con un reducido tamaño de los personajes. El *scroll* de pantalla era muy suave. Lástima que los mapeados no siguiesen para nada el patrón marcado por el **RASTAN SAGA** original. La versión de ***MSX2***, una vez más, daba la talla con creces.







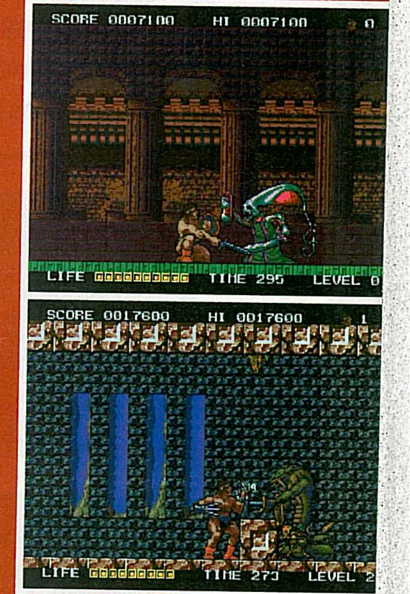


El aspecto físico del personaje protagonista era lamentable. Parecía como si un niño de cuatro años hubiese sido el encargado de diseñarlo.



Versiones

Tanto *Mega Drive* como *PC Engine* contaron con versiones de Rastan Saga II. Ambas eran casi idénticas al original, lo que no decía mucho en su favor. La versión *PC Engine* estaba mucho más cuidada gráficamente, pero al contrario que la de *MegaDrive*, no contaba con *scroll parallax*. Sus programadores no pudieron hacer mucho más, más que nada porque el juego que debían versionar era, ya de por sí, bastante lamentable.

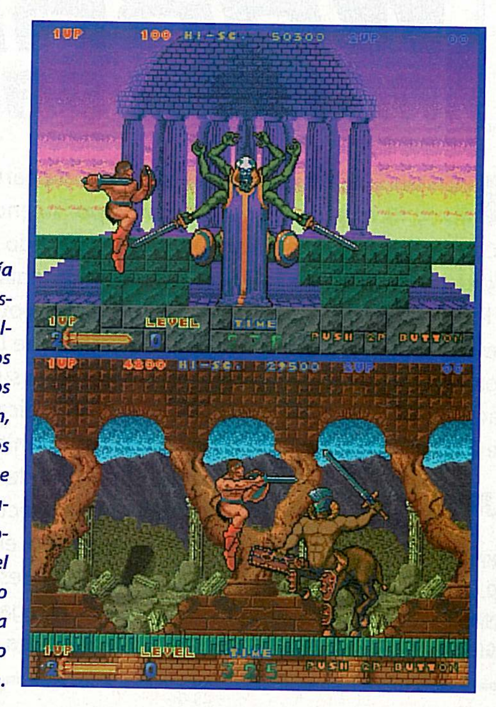


RASTAN SAGA II

Contrastando con la enorme jugabilidad y buenos gráficos del primer Rastan Saga, TAITO lanzó en 1988 una segunda parte que en nada se parecía a la primera entrega, salvo en el concepto, claro. El juego en sí no era del todo malo, ni mucho menos, pues de hecho la idea original se mantenía en el horizonte, pero lo que no resultaba precisamente convincente era calidad de los gráficos. Unos diseños espantosos en los que el personaje protagonista, el guerrero fortachon del primer Rastan, parecía más bien un tonel con brazos y espada, al igual que los fondos y demás elementos que conformaban cada nivel, en los que no se apreciaba para nada la mano de los grafistas del primer Rastan. Por desgracia, no era ese el único fallo del juego. La velocidad era más bien escasa, llegando a ser desesperante en algunos casos, lo que producía que la adicción decreciese notablemente. La conclusión final cuando uno ve este Rastan Saga II es la de que TAITO decidió aprovechar el enorme tirón de un clásico como Rastan Saga. No se preocupó de nada más, aunque por contra, sí se esforzó algo más con la tercera parte.

SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO
AÑO	1988
GENERO	BEAT'EM-UP
MEGAS	2.5 MBYTES



*Lo que no se le podía echar en cara a Rastan Saga II era la falta de colorido. Los degradados de los fondos recuerdan, en cierto modo, a los primeros juegos que se programaban para ordenadores domésticos, como el **Commodore Amiga** o el **Atari ST**. Lástima que los gráficos no cumpliesen.*



TAITO debía resarcirse de la decepción que supuso la segunda entrega de la saga RASTAN, y lo hizo a lo grande, con un juego que aún hoy nos sigue sorprendiendo gratamente por su espectacularidad. Esta tercera entrega data del año 1991, dentro de una década que vio nacer grandes títulos como DARIUS GAIDEN y G-DARIUS, dos estupendos *shoot'em-up* de TAITO.

Super sprites. No estamos hablando de un nuevo refresco, ni mucho menos, sino de los espectaculares *sprites* que aparecen en todo momento durante WARRIOR BLADE. La escena que se muestra bajo estas líneas, que podría incluirse en cualquier *intro* de gran calidad, corresponde en realidad a una de las fases del juego. Y lo mejor de todo es que las animaciones eran simplemente geniales. Hay que verlo.













WARRIOR BLADE
RASTAN SAGA EPISODE III

Si RASTAN SAGA II fue para olvidar, la tercera parte, llamada WARRIOR BLADE: RASTAN SAGA EPISODE III, barrió por su enorme calidad y espectacularidad. El sistema de juego había variado notablemente con respecto a RASTAN SAGA I y II, y aunque se mantenía dentro del género de los *beat'em-up*, su desarrollo se asemejaba a otro tipo de juegos, como el propio GOLDEN AXE de SEGA. Al igual que DARIUS 2 y NINJA WARRIORS, WARRIOR BLADE utilizaba dos monitores en su version *arcade*, una práctica muy habitual en TAITO que en DARIUS alcanzó su máxima expresión, al contar nada menos que con tres monitores. De ahí que el tamaño de las pantallas que veis en esta página tengan ese tamaño tan especial. El tamaño de los *sprites*, como se puede comprobar, era casi mastodóntico, conformando así uno de los *beat'em-up* más espectaculares que hemos llegado a jugar. Su desarrollo era extremadamente sencillo y, como ya se ha comentado, era realmente parecido a juegos del tipo GOLDEN AXE. Además permitía la participación simultánea de hasta tres jugadores, por lo cual se hacía necesaria la utilización de dos monitores. Es con diferencia la mejor de las entregas de la saga RASTAN, aunque la primera de las partes sigue contando con el encanto de los juegos 2D de la época. Ojalá todos los títulos que apareciesen fuesen igual de jugables y divertidos.



SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO
AÑO	1991
GENERO	BEAT'EM-UP
MEGAS	10 MEGABITS



Coordinado por **J. ITURRIOZ**

A tenor de los últimos lanzamientos, la serie deportiva de GREMLIN ha entrado en una fructífera etapa. Así, a ACTUA GOLF 3 y a ACTUA TENNIS, se unen dos representantes de sus sagas dedicadas al hockey sobre hielo y al fútbol. En este número nos centramos en ACTUA SOCCER 3.



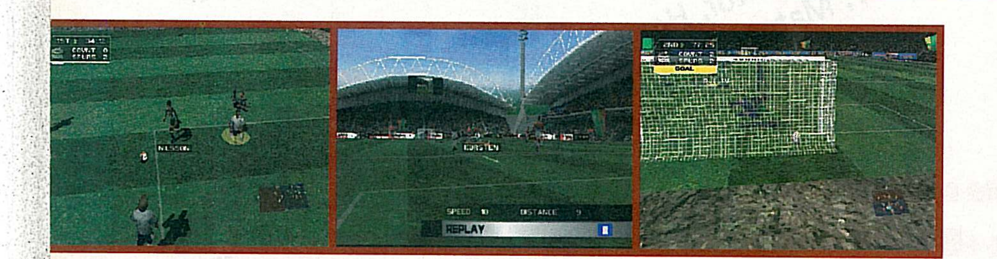




Con la nueva entrega de la saga ACTUA SOCCER, GREMLIN busca un lugar junto a los grandes títulos del competido género de la simulación futbolística.

PlayStation

ACTUA SOCCER

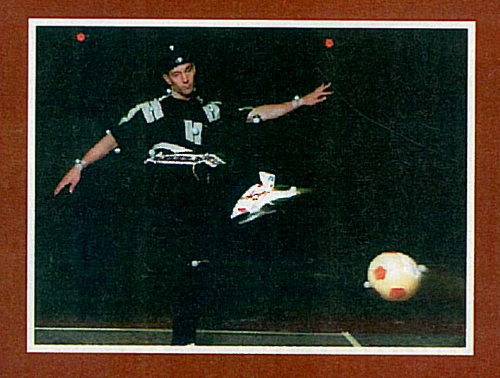


Precisamente en este número nos ocupamos de la nueva versión de ACTUA SOCCER, para cuyo lanzamiento se cuenta con diferentes estrellas del fútbol actual. El objetivo es, de una vez por todas, dejar de estar a la sombra de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER y de FIFA. GREMLIN está buscando un hueco dentro de las compañías líderes en el género deportivo. Dentro de los diferentes lanzamientos previstos para esta temporada, la serie con mayor gancho es, sin duda, la dedicada al fútbol. Aunque el título de su nuevo programa parece indicar que se trata de la tercera entrega de la saga, realmente se estamos ante la cuarta. El motivo de esta discrepancia fue la aparición de ACTUA SOCCER CLUB, un programa con la misma base técnica empleada en la versión original, pero sustituyendo las selecciones nacionales por equipos de la liga inglesa. En ACTUA SOCCER 3 se incluyen más de 450 equipos, repartidos entre selecciones nacionales y clubs. Existen más de 50 patrones para representar las características físicas de los jugadores, a lo que

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

Apartado Gráfico. Con el fin de lograr un apartado gráfico atractivo, los programadores no han dudado en utilizar las más modernas técnicas. Para reproducir la animación de los jugadores se ha empleado el ya habitual sistema de *Motion Capture*. A la espectacularidad gráfica también colabora la reproducción de diferentes estadios, entre los que se se incluye el Nou Camp.

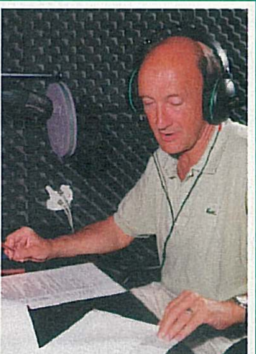


se une la reproducción individualizada de 10 grandes estrellas del fútbol mundial. Otro de los aspectos destacados es la campaña publicitaria prevista por GREMLIN. La clave de la misma es la contratación de tres jugadores del **Milán** para promocionar los lanzamientos en diferentes mercados. Así, **Oliver Bierhoff** encabezara la promoción en **Alemania**, **George Wea** es el elegido para el mercado italiano, mientras que **Ba** actúa como gancho en **Francia**. A todos ellos hay que unir la colaboración de **Alan Shearer**, que ya participó en la anterior entrega de la serie. El programa se suma al carro de los títulos que buscan reproducir estadios reales. Entre los 30 estadios anunciados se encuentran el Nou Camp, Old Trafford o Wembley. A la espera del resultado final, y si el programa consigue la calidad gráfica de la que suele hacer gala la compañía británica, es posible que estemos ante una opción cuando menos interesantre frente a los potentes programas de ELECTRONIC ARTS Y KONAMI.



Figuras y comentarios. Para el lanzamiento de ACTUA SOCCER 3, GREMLIN tiene previsto una ambiciosa campaña publicitaria. Esta consiste en emplear a diferentes estrellas según cada mercado para encabezar el programa. El apartado sonoro es otro de los aspectos en los que se ha puesto especial cuidado. No hay que olvidar que esta saga fue, con la presencia de J. J. Santos, una de las pioneras en la introducción de periodistas populares.







Junto a las selecciones nacionales, recogidas en las dos primeras entregas, se incluyen los principales clubs del actual panorama futbolístico.



Línea Directa

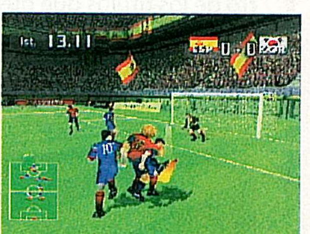
línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Ya estamos metidos de lleno en el furor navideño. Pero atención, que no es oro todo lo que reluce y bajo rimbombantes títulos puede haber juegos mediocres. Si queréis saber cuáles valen la pena de verdad, escribidme a la siguiente dirección:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. No olvides poner en una esquina del sobre THE SCOPE.





FAN DE ROBERTO RIOS

Te mando esta carta esperando que me respondas por fin:
1) Llevo mucho tiempo jugando al ISS Pro 98, pero me siento un poco decepcionado, ya que sólo he aprendido a dejar pasar el balón cuando un jugador te lo pasa. ¿Se pueden hacer bicicletas y demás?
2) He observado que hay veces en las que ante una entrada el jugador salta controlando el balón, ¿es automático o hay alguna forma de hacerlo?
3) ¿Por qué ha desaparecido **R. Ríos**?

Daniel Gómez Gómez, Málaga

Todo llega tarde o temprano:
1) No, no hay ningún botón para ello.
2) Es totalmente automático.
2) Porque son las alineaciones del mundial.



UN NOVATO CON GUSTO

Llega mi cumpleaños y quiero dar en el clavo. Tengo una ***PlayStation***:
1) Soy muy novato en juegos de rol. ¿Cuál me recomiendas? Domino el inglés.
2) ¿Qué te parece el Tenchu? ¿Es muy difícil?
3) ¿Tombi o Medievil? ¿Cuál es más fácil?
4) ¿De verdad es tan bueno ISS Pro 98? ¿Qué tal Viva Football y Libero Grande?

Anónimo, Leganés

Es fácil acertar con ***PlayStation***:
1) Yo empezaría con Alundra, que es un grandísimo juego e ideal para comenzar. Si ves que te gusta el género, Final Fantasy VII sin duda.
2) Yo no me guiaría por si es más o menos difícil, ya que son muy distintos. Fíjate en su temática, ya que son recomendables los dos. Elijas el que elijas, acertarás.
3) ISS Pro 98 es jugabilidad en estado puro. Le da mil vueltas tanto al original Libero Grande como al curioso Viva Football.

DETALLES TECNICOS

Muchas veces nos encontramos con que ciertos juegos ofrecen una mayor resolución de pantalla, pero por lo que he observado en vuestra revista que en juegos como Crash Bandicoot 3 se utiliza una resolución mayor, al igual que en Tekken 3. Entonces, ¿Cómo es posible que las pantallas de Tekken 3 se vean mucho más nitidas que las de Crash Bandicoot si ambos utilizan modos de pantalla de alta resolución?

Manuel Hijares Casado, Avila

Los scans son las líneas horizontales que vemos en pantalla. En Tekken 3 se utiliza un modo llamado entrelazado, que presenta en cada cuadro de imagen (*frame*) los *scans* pares e impares a intervalos de 1/60 segundos (1/50 en PAL). La sensación es la de que el juego utiliza un modo de pantalla de 640*480 *pixels* (320*240 es lo normal en ***PlayStation***). Crash Bandicoot 3 utiliza, en cambio, un modo de alta resolución de 512*240 pixels, por lo que se utiliza un modo de mayor resolución, pero en el que los detalles son mucho menores.

«PLEIESTEISION 2»

Tengo unas cuantas preguntas:
1) ¿Debería vender mi ***PSX*** con mis juegos para luego comprarme ***PlayStation 2***?
2) ¿En qué mes llegará a **España** Metal G. Solid?
3) ¿Tomb Raider III o espero a la trilogía?
4) Tomb Raider III, Apocalypse o Metal Gear Solid.

Marcos Alexis Ramírez, Las Palmas

Y yo unas cuantas respuestas:
1) Jamás. Insisto, le queda cuerda para rato.
2) Abril quizá, y en castellano afortunadamente.
3) Esperar en videojuegos suele ser un error.
4) Metal Gear Solid, Tomb Raider III y Apocalypse.

CARTA DEL MES

Soy fanático de NINTENDO. Es difícil explicar con palabras lo que sentí al descubrir juegos tan legendarios como CASTLEVANIA, F-ZERO, SUPER MARIO WORLD y, por supuesto, LEGEND OF ZELDA. Y es precisamente de este último del que quiero hablar. Este juego cambió todos mis conceptos sobre el videojuego, y el hecho de que su secuela salga nada menos que un lustro más tarde, me parece triste. Pero más lamentable me parece que no se traduzca, cuando por el volumen de ventas que va a conseguir supongo que justificaría su traslado a nuestro idioma. Incluso que lo vendan más caro. Lo mejor de los ZELDA es el guión, que es lo que te hace identificarte con su universo, y que para muchos pase desapercibido por no entenderlo me parece un craso error. ¿Por qué SONY cuida a sus usuarios y se arriesga con FINAL FANTASY VII traduciéndolo, mientras que NINTENDO no lo hace? Hay una cosa que se llama imagen de marca, y más que una buena campaña publicitaria la potencian detalles como éste.

Alfonso Marquínez, Santander

UN LARAMANIACO

Soy un fan de la saga TOMB RAIDER, y me gustaría que me respondieras a lo siguiente:

1) ¿Cuáles son las principales novedades de la última entrega?
2) ¿Es cierto que Lara cada vez es más voluptuosa?
3) ¿Es el último capítulo de la saga?

Antonio Florián Escribano, Cuenca

No eres el único fanático:

1) Hay más efectos de luz, utiliza un modo de pantalla de mayor resolución, con lo que las cosas alejadas se ven con más detalle, y por contra es un pelín más brusco. En cuanto al juego en sí, es idéntico a sus predecesores.
2) Pues sí, para alborozo de sus más fervientes seguidores, entre los que me incluyo, su talla de sujetador se incrementa año tras año. Si sigue así dudo que pueda llegar a verse los pies.
3) Cuando una saga funciona como ésta, no creo que sus creadores la entierren. Eso sí, lo que no sé es si los siguientes capítulos serán para **PSX**.

ABE EL AMOROSO

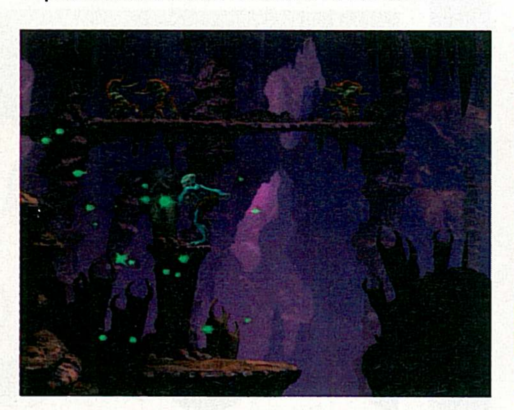
Tengo una sola pregunta:

1) ¿Es suficientemente largo ODDWORLD: ABE´S EXODDUS? Me enamoré de la primera parte y quiero saber si me voy a desengañar.

Pedro Uriol, Madrid

Y yo una sola respuesta:

1) Es más o menos el doble de largo y difícil que el primero. No fuiste el único. Te encantará.

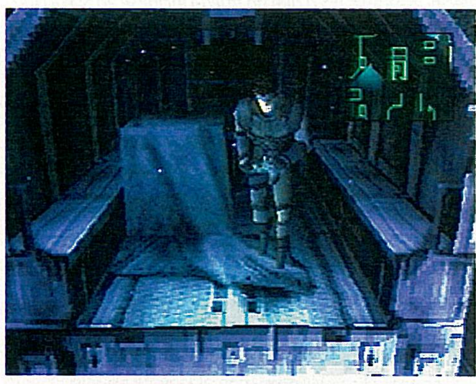


NAVIDAD PARA TODOS

Hola The Scope:

1) ¿Qué es eso de la *beta* de TEKKEN 4 en ***PSX 2***?
2) Recomiéndame 3 juegos para esta Navidad: TEKKEN 3, METAL GEAR SOLID (si sale a la venta), RAYMAN 2, MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON o ODDWORLD: ABE´S EXODDUS.
3) ¿Qué sabéis de MUNCH ODDYSEE? ¿Saldrá a la venta en ***PLAYSTATION***?

Héctor Rodríguez, Zaragoza



Intentaré ayudarte:

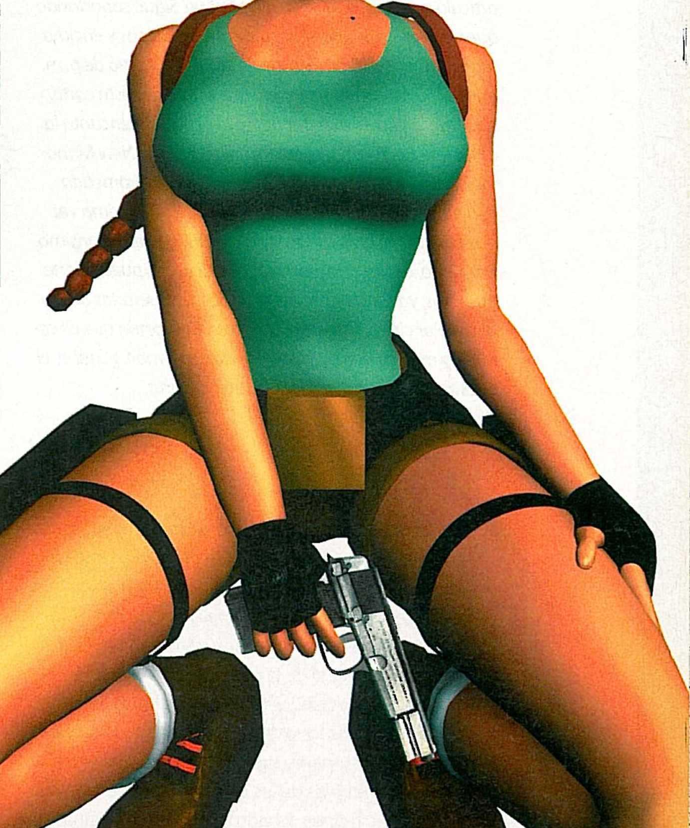
1) Eso se decía, pero al final no se presentó nada. Sólo hay rumores de ***PSX 2***. En las noticias sobre **Japón** encontrarás alguno más.
2) ODDWORLD: ABE´S EXODDUS, MEDIEVIL y TEKKEN 3 son una combinación perfecta. Si entrara en fechas, te hubiera dicho METAL GEAR SOLID, pero como ya sabes, hay que esperar.
3) Se está programando. Al acabar ABE´S EXODDUS sale una pantalla que nos dice que no esperemos que MUNCH ODDYSEE salga en las consolas actuales. Osea, que para PSX 2 y DREAMCAST.

TERMOMETRO

CALIENTE
METAL GEAR SOLID, aunque salga más tarde vale la pena, porque lo hará en castellano.

TEMPLADO
Que ZELDA no salga traducido es pecado. Menos mal que viene con guía.

FRÍO
Estas navidades no hay ningún juego que se salga respecto a sus rivales. Hay mucho y bueno, pero no genial.



Metal Gear Solid en castellano. La mejor noticia del mes.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Si las Das las tomas

*No sé si me recordarás. Soy **Das Linker**, y hace tiempo escribía con una compañera, **Paka**. Somos las «pornochachas» ¿me recuerdas? Alguna vez me has visto en la redacción para ir a ver a **Doc**. Por cierto, ¿le habéis echado ya? Lo digo porque en el mes pasado no he visto ningún artículo suyo. ¿Qué tal le va a **De Lucar**? Sigue soportando que una ladilla pringosa llena de granos de pus y encima tan enana como **Doc** siga insultándole con lo tío de p. m. que es? Fuera coñas, no quiero que publiques esta carta, sino que la leas en la redacción a la gente. Me encanta la pinta que tenéis en la revista número 77 «Los New Manolos». Estáis que rompéis. Si no estuviera comprometida con mi orgullo os comería. Por otro lado, la próxima vez que hagáis orgía de tabaco me invitáis, que está carísimo. Por cierto, decías que necesitabas chicas. Yo puedo darte números, ya que conozco el Club de Desesperadas de **España**. Por cierto, tengo un amigo en **California** que os conoce, y me dijo que os iba a mandar un e-mail. ¿Cuál es el vuestro? Espero que os haga ilusión la carta.*
Besos a todos.

Das Linker, Madrid

Ganas tenía yo de volver a leer a una de mis guarras preferidas. Por supuesto que te recuerdo, jamás me olvidaría del tufo que llegó a la redacción en cuanto cruzaste la puerta. La caspa, pelillos y demás restos humanos que nos dejaste aún perduran incrustados en la plaqueta de la redacción. Tu aliento a mandril tras un banquete de orugas también es difícil de olvidar, aunque reconozco que por lo menos eres de raza humana, algo bastante inusual entre las amigas féminas de los componentes de la redacción. No, no hemos echado a **Doc**, aunque ganas no nos faltan. Es un vago, como bien sabrás (tengo entendido que hacía que un amigo te metiera mano para no cansar su brazo), pero nos sirve de fuente de ingresos (con un plato y un cartel en un semáforo es una mina). No hizo artículo alguno porque ese mes se dedicó al TEKKEN 3. **De Lucar** sigue igual. Gordo, gafotín, chistoso, con peinado de **Superlópez** y con el *look* de abuelo que le caracteriza. ¿Dices que nos comerías? Llámame, quedamos en un sitio discreto, y te dejo que me comas los callos. No me extraña que conozcas ese club, ya que lo fundaste tú. Para andar con **Doc** hay que estar muy chunga. Seguro que si llamo coges tú el teléfono. Pero insisto, para refrenar tu claqueteo chirlero no tienes más que decirlo. Me pondré el traje de buzo y verás lo que es bueno. Lo de los «New Manolos» me parece una ridiculez. Por eso yo jamás aparezco en **PRESS START**. Me parece lamentable hacer el payaso de esta manera. Vale que se quiera transmitir la imagen esa de buen rollo y demás, pero de ahí a hacer el ridículo hay un trecho. Pero qué te voy a contar de los batracios que curran en esta revista que no se sepa. Dan pena. Menos mal que yo soy el refugio ante tamaña necedad. Bueno, yo sólo no, también vosotros y vosotras, mis necios. Ah, el *e-mail* para tu amigo es: tookahmelswebs@kemhejustamhusho.es

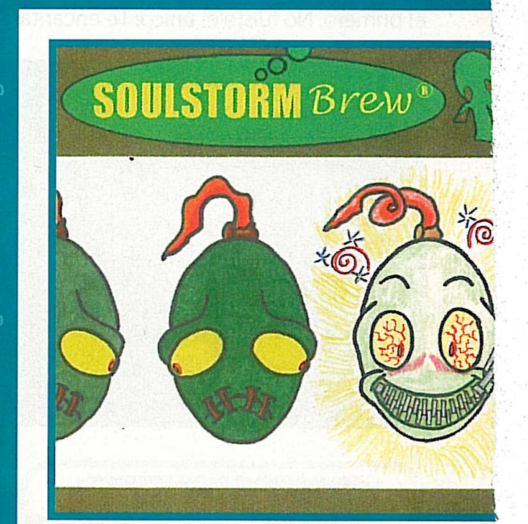
Conquense y mamón

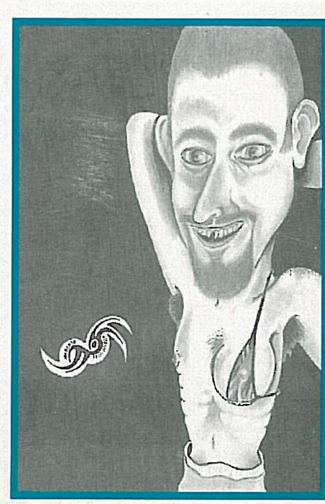
*¿Qué pacha, Master? ¡Qué capullos que sois! Con el cuento de la revistita de consolas y leches en vinagre os pegáis una vida… Abro el número de hace un par de meses (por cierto, cada vez sale más tarde, mamones) y ¿qué me encuentro? Pues a los señoritos posando con la pedazo de CHOTONA que hace de Lara (...) En lo referente a otros menesteres, como por ejemplo la espectacular subida en el precio de la revista… ¡joer!, la verdad es que os habéis pasado tres pueblos, porque la guía de TEKKEN 3 la van a utilizar los que tengan **PLAYSTATION** y TEKKEN 3, pero los demás yo creo que más hubieran agradecido una «cinta de mostrencos saltarines»(..). ¡Ah!, por fin habéis quitado AMIGAMANIA, felicidades. Podíais utilizar ese espacio para poner noticias sobre recreativas que vayan apareciendo (..)*
*Por último me gustaría hablar de la sección inutil del mes. Protagonizada en esta ocasión por la totalmente prescindible A PIE DE PISTA. ¿Qué fundamento tiene una sección para comentar un juego de baloncesto? ¿Y qué tiene de especial ese juego para que no pueda incluirse en SUPER NUEVO? (...) ¿Es acaso A PIE DE PISTA una forma de darle algo de trabajo a **ITURRIOZ**? Y con estas interesantes reflexiones nos despedimos hasta el próximo mes.*

Gaiden (Cuenca)

Despreciable amigo conquense:
Deduzco de tus comentarios una enorme envidia hacia nuestro trabajo, producto quizás de un futuro laboral bastante incierto. Con tu escasa talla neuronal seguramente acabarás tus días trabajando como mamporrero de ovejas merinas, pero no desesperes. Danos tu dirección y te enviaré gustoso una foto dedicada de la redacción, acompañada de unos cuantos pelos nálguicos de **THE PUNISHER** (serie limitada). En cuanto a la modelo que hizo de Lara Croft… sí, estás en lo cierto, eso es un pedazo de mujer, y no tu novia, esa búfala bigotuda que llevas colgando de tu brazo los domingos a la salida de

dibujos







misa. En cuanto a la subida del precio de la revista, creo que es más lógico subir el precio por la incorporación de una guía de TEKKEN 3 que por un vídeo con las aventuras de **Manolo Gomez Bur** haciendo de Son Goku. Si te gustan los vídeos, acercate al quiosco y compra el episodio de EL HOMBRE Y LA TIERRA dedicada a la mangosta ladillera... sabrás algo más de los orígenes de tu familia. AMIGAMANIA ha desaparecido por motivos que muchos de vosotros ya habréis averiguado... El Circo Mundial ha llegado a **Madrid** y le ha ofrecido un jugoso contrato a **THE PUNISHER** para actuar desnudo como oso malabarista. Por ello se ha visto obligado a dejar la revista, con todo el dolor de nuestro corazón y la consiguiente ruina de las pastelerías cercanas al Grupo Z. Hemos intentado cubrir la baja de **THE PUNISHER** con alguien de su agilidad mental y reflejos de tigre, pero ha sido imposible importar desde las selvas de Macao un ejemplar de Perezoso. Respecto a ITURRIOZ y su sección, alguna vez os contaré las sustanciales ventajas fiscales que brinda el ministerio de Asuntos Sociales por contratar a gente como **ITU**.

F. Kafka. Tu ingenio aumenta, pero tu caligrafía y tu musculatura pélvica disminuyen. Preocupante, deja los bragueros rosas.
The Albert. Tu novia, en cambio, parece un cabo de la Guardia Civil, tanto por el bigote como por las cartucheras.
Seek & Destroy. Parece ser que conoces al dedillo los tatuajes del bul de Doc. Curiosame muchos se han quedado pegados a tu entrepierna (mumble, mumble), ¿por qué será?
Strider. Yo Godzilla, pero tu madre hizo de Aurelio en los planos cortos de El Planeta de los Simios, en todas sus entregas.
D. C. P. Parece ser que Pin-gao y Pon-tempompa se han ido de misioneros al amazonas, fueron secuestrados por la tribu Sodom y trabajan en el harem del hechicero «rompeojos».
Megacerda. Pues sí amigo, estoy harto de insultos, cartas necias y demás basura dialéctica. A ver si escribís mejor, mamones, imbéciles, gilipuertas, sorbetordos. ¿Así te gusta más?
Antigolferas Mix. Insisto, mándame una foto tuya en tanga. Aunque debido a tu gordura, la carpa del Circo Mundial te queda como un tanga. Venga, enrollate y mándala.
Begoña. Viciosilla y lo que quieras, pero aún no me has devuelto mis calzoncillos.
Undertaker. Tronco, sé más respetuoso con los redactores. Son unos puercos babosos y sarnosos, pero no te pases.
Cyber-Yayo. #virciosos, de Undernet.
Y al resto... Un saludo y el mes que viene os pondré unas líneas... si me apetece, asnos.

Crispín el indiscreto

*Enhorabuena por tu sección. Sigo tu obra literaria desde que escribías tus primeras pintadas en los urinarios (inolvidable aquel pionero «Busco un hombre velludo con herramienta venosa. Mi teléfono es 666 69 69») y me alegro de que todavía tengas una plataforma para escupir al mundo tus sucios comentarios. Te estimo tanto que me gustaría que me dieses tu dirección o un código postal para enviarte un regalo muy especial que he confeccionado con ayuda de mi familia: una representación de la Venus de Milo esculpida con las deposiciones de mi perro. Al margen de esto también tengo unas preguntas para hacerte: ¿**Doc** es víctima de una maldición Apache o es realmente así de pequeñito? ¿Es cierto que a la hora de comprarse ropa va a una juguetería y adquiere los últimos trajes para Ken, el novio de Barbie? En cuanto a **THE SCOPE**, me gustaría informaros que le he visto frotarse con un perro en el madrileño parque de El Retiro... ¿Sabes si es una relación seria o mi Cocker Spaniel tiene todavía alguna oportunidad? Agradeciendo de antemano tus respuestas me gustaría que felicitaras a **DE LUCAR** por sus textos. Son el mejor laxante que occidente ha conocido...*

Crispín Roncesvalles (Utrera)

Amigo Crispín. Ardo en deseos por tener cuanto antes esa obra de arte confeccionada con heces en la vitrina de mi salón. Aún conservo con cariño una reproducción de La Rendición de Breda de Velazquez, confeccionada únicamente con flemas, bastoncillos de los oídos y un coxis de abuela muerta, que me mandó un lector no hace mucho. **Doc** es realmente de ese tamaño, pero no es tan preocupante como parece. Nada más entrar en la redacción le ponemos unos cascabeles para detectar su presencia y no pisarle. El caso de **THE SCOPE** es mas preocupante. Lo que viste en el parque de El Retiro es cierto. Nuestro en otro tiempo racional compañero ha descendido por un torbellino de pasión animal hacia un Golden Retriever llamado Koko. Se les ha visto pasear bajo la luz de la luna y comerse mutuamente los parásitos de las patas, ante el desconcierto de los vecinos. No es el primer caso de atracción animal detectado entre los miembros de la redacción (sólo hay que recordar aquel *affair* que tuvo «**DREMAYER**» con una cordera, fruto del cual se produjo el aumento de su glándula mamaria izquierda), pero las cosas jamás han llegado tan lejos como la historia de amor entre este hombre y su perro.

la pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

Xavier Bazán Goñi nos demuestra que Abe es uno de sus personajes favoritos. Quizá porque su aspecto es similar al suyo o al de su novia (jo, que original he sido), o porque uno de ellos, el de enmedio, le recuerda al estado de metamorfosis que sufre cada sábado por la noche tras altas ingestas de cerveza. Xavier, menos cerveza y más agua, que no encoges.



Roberto Fernández expresa en su dibujo cómo sería R. DREAMER visto de frente. Lo curioso es que ha acertado de pleno, y que muchos ven en él al «Laro Medio Croft» hispano. Por su parte, **Eduardo Paniagua** sigue alucinándonos con su estilo pictórico, progresando mes a mes en calidad y en cantidad (tengo un cajón lleno con sus dibujos). Enhorabuena.

Laurita Pérez Seguer no descansa. Su presencia en esta sección mes a mes es prácticamente una obligación debido a la excelsa calidad de sus dibujos. Sigue sin enviarnos foto, pero si está igual de bien que sus ilustraciones, me parece que nos va a volver locos. Laura, ¿quieres casarte conmigo, tienes foto? Contesta antes a la segunda pregunta.



GANADORES CONCURSO





Nuestro Director, Marcos García, y Doc, un muchacho con la vista cansada, hacen entrega del premio a los ganadores:

IGNACIO MENENDEZ GARCIA
Edición Especial de Tekken 3

LUIS BARRIO IGLESIAS
Una Consola Nintendo 64



Nuestros compañeros R.Dreamer y J.C. Mayerick, "azafatos por un dia", entregan los premios a los ganadores:

MIGUEL A. PEREZ NAVARRO
Edición Especial de Tekken 3

LUIS MIGUEL MARCO MARINA
Una Consola Nintendo 64

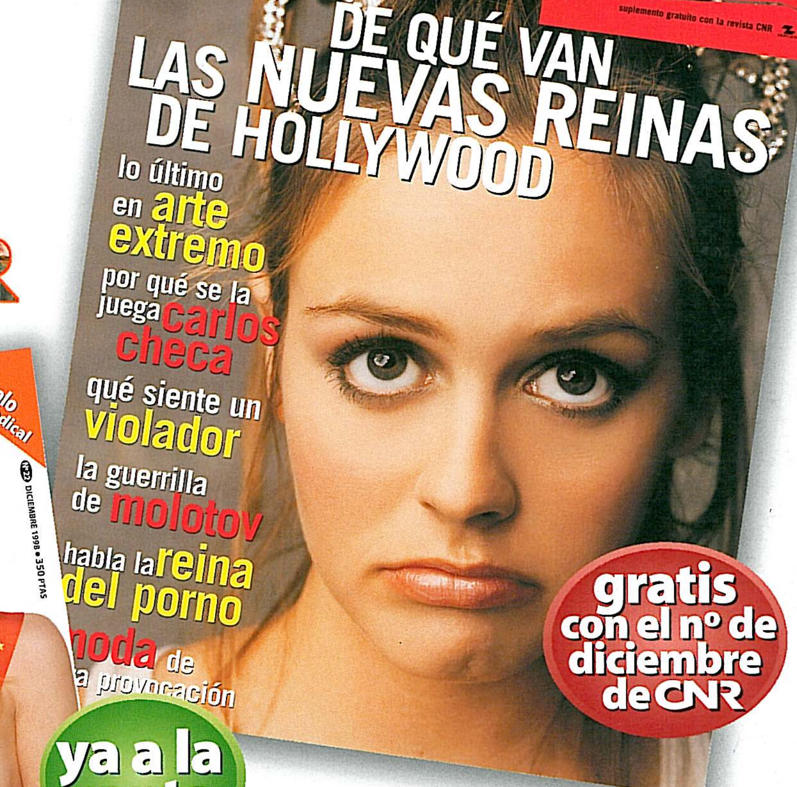
NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2
APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO
TOMBRAIDER 3
Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!
ZELDA 64
Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo
FIFA 99
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
FIFA 99
El deporte rey llega a tu N64 con nuevos modos de juego, nuevos equipos, nuevas ligas, mejores movimientos, no te quedes sin él.
CRASH BANDICOOT 3
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
TUROK 2
Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS. LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES
PISTOLA + PEDAL
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
¡ GRATIS !
CON TU PRIMERA COMPRA:
TARJETA SOCIO + REGALO
BALEARES
Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
Arenal: C/. Marineta, 5 ~ Tel. 971 44 510 06
BARCELONA
C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
GRANADA
Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03
MADRID
C/. Carlos Hernández, 14
Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
Alcázar de Toledo, 35 - Local 1
Tel. 918 49 18 05
MURCIA
Caravaca de la Cruz:
Caballero de Navarra, s/n
Tel. 929 19 62 21
SAN SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Maliaño, 14 (C/C Valle Real)
C/. Los Encinares, 13
SEVILLA
C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
Las Cabezas:
Plaza de los Martirios
Tel. 907 11 85 43
Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43
VALENCIA
C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
www.e-graphix.com

Chicas Radicales

ASÍ SON LAS NUEVAS ESTRELLAS DE HOLLYWOOD. DE QUÉ VAN Y CÓMO SE LO MONTAN EN Radical LA NUEVA REVISTA QUE TE REGALA ESTE MES CNR



revista mensual para seres inteligentes
CNR
Regalo Revista Radical
Nº 22 DICIEMBRE 1998 • 350 PTAS
CÓMO RESISTIR LA TENTACIÓN DE COMPRAR COMPULSIVAMENTE
Organízate bien y sácale partido a tu tiempo
Regalos Hi-Tech para estas fiestas
La guía total del Esquí extremo
Nuevos coches nuevas tecnologías
Malos ruidos que contaminan tu vida
Programas con voz para tu ordenador
Detalles para tu pareja cómo saber lo que le gusta
juegos de ingenio para despertar la mente

ya a la venta

UNA NUEVA FÓRMULA PERIODÍSTICA, UNA APUESTA FUERTE POR LO MÁS AVANZADO, POR LA ACTUALIDAD MÁS PALPITANTE, UN COMPROMISO INFORMATIVO PARA PONERTE A LA ÚLTIMA PERO SIN ESNOBISMOS COMPLACIENTES, Y SIEMPRE CON UN OJO CRÍTICO QUE NO PERDONA NADA. DESPUÉS DE 'RADICAL', NUNCA VOLVERÁS A VER LAS COSAS IGUAL.

las dos por sólo 350 ptas

CNR revista mensual para seres inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas  GRUPO ZETA

LLENA TU CABEZA DE IDEAS CON 